# ATARI magazin



1 Jan./Feb. '95
5. Jahrgang

**Informationen für XL/XE-Computer**





**Tolle Weihnachtspreise**

*** NEU * NEU ***
**Syzygy und PD-MAG**

***Bericht:*** **Raubkopien von Software aus Hongkong**



***News für den Atari***
**Blinky Scary School**
**Las Vegas Casino**
**T-34 The Battle**
**Quick magazin 15**
***Tips & Tricks***
**Rahmen**
**Teilen & Beweisen**
***Workshops***
**Basic-Kurs**
**Programmiersprachen**
**Listing: Datenbank**
**Grafinoptikum - Textskalierer**

## Lehrreich: Programmiertechnik 1+2



# Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

## DTP Desktop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

## The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

## Schreckenstein - Cavelord

**Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!**

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

## WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

**1) Der Geburtstagskalenderdrucker**

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

**2) Lettermaster**

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

**3) Der Kurzbriefdrucker**

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

## ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jeder Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Level erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

## ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Level kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

**Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !**

**Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !**

**Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte**

**Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten**

## Lieber Atari Freund,

leider gibt es als erstes wieder schlechte Nachrichten. Bei der jetzigen Verlängerung für das 1. Halbjahr 1995 sind wie immer ca. 20% Prozent der User aus- oder auf andere Rechner umgestiegen.

Dieser Trend ist nicht mehr aufzuhalten und verspricht nicht sehr viel Gutes für die nächste Zeit. Auch meine Appelle helfen da scheinbar nicht mehr weiter.

Aber vielleicht bringt uns ja der Weihnachtsmann noch einige Überraschungen ins Haus. Wir können nur hoffen und noch einmal alle übriggebliebenen User aufrufen, unsere günstigen Weihnachtsangebote zu nutzen, damit wenigstens noch ein wenig Geld in die leeren Kassen kommt. Auch alle noch nicht PD-MAGazin und SYZYGY Abonnenten, sollten den beigelegten Brief beachten.

### Tolle Weihnachtspreise auf Seite 16

Ich hoffe, daß Sie unser jahrelanges Engagement für die Atari's auch weiterhin unterstützen und uns wirklich mit Ihrer Bestellung ein frohes Weihnachtsfest bereiten. Die tollen Weihnachtspreise finden Sie auf der Seite 16.

### Raus-Raus-Raus Aktion Seite 41

Auf Grund der geringen Bestellresonanz in den letzten Monaten haben sich einige Programme in unserem Lager angesammelt, die wir nun sehr günstig anbieten. Diese Angebote finden Sie auf der Seite 41.

Sicherlich werden Sie sich über die Winterzeit wieder mehr mit Ihrem Computer beschäftigen. Denken Sie dabei auch an uns, und schicken Sie uns Beiträge für das ATARI magazin. Gerade in den letzten Monaten hat die Mitarbeit doch sehr stark nachgelassen. Und wir wollen doch alle ein interessantes Magazin, das für jeden etwas zu bieten hat. Rubriken zur Mitarbeit haben wir genügend. Also, hauen Sie in die Tasten.

Ich wünsche Ihnen ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr und verbleibe

**mit freundlichen Grüßen**

Werner Rätz

**Werner Rätz**

## INHALT


| | |
|---|---|
| Games Guide | S. 4-5 |
| Tips & Tricks | S. 6-8 |
| Kommunikationsecke | S. 9-17 |
| Preisausschreiben | S. 11 |
| Weihnachtsangebote | S. 16 |
| Unter Räubern | S. 18 |
| Quick-Ecke | S. 19 |
| PPP-Angebot | S. 20 |
| Assemblerecke Teil 15 | S. 21 |
| Listing - Datenbank | S. 21-23 |
| Basic Kurs Teil 7 | S. 24 |
| Workshop | S. 24-26 |
| Kleinanzeigen | S. 27 |
| PD-Ecke | S. 28-29 |
| PD-MAG Nr. 1/95 | S. 30 |
| SYZYGY 1/95 | S. 30 |
| Diskline Nr. 32 | S. 31 |
| Quick magazin 15 | S. 31 |
| Las Vegas Casino | S. 32 |
| Blinky Scary School | S. 32 |
| T-34 The Battle | S. 33 |
| SYZYGY 6/94 | S. 33-34 |
| PD-MAG 6/94 | S. 35-37 |
| Mirax Force | S. 37 |
| WASEO Grafinoptikum | S. 38 |
| Programmiersprachen | S. 39-40 |
| Raus-Raus-Aktion | S. 41 |
| Hardware | S. 42-43 |
| Programmierkurs | S. 44-45 |
| Impressum/Vorschau | S. 46 |
| Gewinner | S. 47 |
| PD-MAGazin Angebot | S. 48 |


**Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Februar**

**Beachten Sie bitte die Seiten**


**16** (Weihnachtsangebote)

**41** (Raus-Raus-Raus-Aktion)

**48** (Syzygy + PD-MAGazin)




## An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

## Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640**
**75006 Bretten**

## Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

**Machen auch Sie aktiv mit!!!**

**Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.**

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

### River Raid

$6a Lives

### Return of the Jedi

$89 Lives

### Rainbow Walker

$3dd3 Lives

### Red Max

$38ab Lives

### Rubberball

$b08f Lives

### Rampage

$3b9e -> ea,ea,ea unst.

Frederik Holst

Da es beim letzten mal so wenige Beiträge für die Games Guide gab, will ich hiermit ein wenig zum Allgemeinwohl beitragen. Hier also ein paar kurze Tips:

### Atari Schach

In den ersten beiden Schwierigkeitsstufen könnt Ihr den Computer manchmal total aus dem Konzept bringen, wenn Ihr einen bewußten Fehler macht. Der Computer wird ohne zu zögern darauf reagieren und oft hinterläßt er dabei ein Loch in seiner Abwehr!

### Atari-Tennis

Haut dem Gegner die Bälle so kurz und heftig wie möglich um die Ohren!

### Hyper Sports

Beim Speerwerfen ist ein Winkel von 65 Grad völlig ausreichend!

### Ninja Commando

Die grün blinkenden Männchen sind immun gegen alle Waffen, vorsicht!

### Rescue on Fractalus

Haltet Euch am besten in Bodennähe, so könnt Ihr dem Gegnerischen Feuer am schnellsten entwischen.

### The seven Keys

Ich kenne im Moment nur 4 der sieben Passwörter. Diese lauten: Atome, Atari, Unga und Ehre

### Starriders II

Wenn Ihr mit Schlachtschiffen kämpft, haltet diese am Bildschirmrand bis sie geschossen haben und steuert dann schnell selbst in Schußposition. Diese Schiffe sind nur durch einen genauen Treffer in der Mitte zu zerstören.

So, ich hoffe ich habe jetzt einigen von Euch weiterhelfen. Bis dann,

Sascha Röber

### ELEKTRA GLIDE

**Keine Kollision:**

3CA7=AD C6 1F ändern auf 4C 65 34

3CE5=AD C6 1F ändern auf 4C 65 34

3DB5=AD CA 3F ändern auf 60 60 60

Ändern entweder mit einem Freezer, Bibomon oder mit einem Diskettenmonitor.

### HERBERT 1+2

File HRB.OBJ SECTOR 11B bei beiden FILES

**Keine Kollision:**

5342-5347=AD 0C D0 0D 0D D0 ändern auf EA EA EA EA EA EA

5348-534A=8D 83 52 ändern auf EA EA EA

**Unendliche Leben:**

790A-790C=DE 86 50 ändern auf EA EA EA

**Zeitlimit:**

7B51-7B53=A2 00 ändern auf 60 60

**Wichtig:** Jeden SECTOR zuerst auf einer Diskette sichern, bevor man ihn ändert! Beim Bibomon File HRB.OBJ einladen, genannten Speicherbereich ändern und wieder abspeichern. Auf keinen Fall Speicheradressen nachher ändern. Karl Richter

# ATARI magazin - Games Guide - ATARI magazin

## Zielpunkt 0 Grad Nord

Ein paar Worte zum Spiel ZIELPUKT 0 GRAD NORD

Zielpunkt 0 Grad NORD ist ein gut gelungenes Adventure. Es fesselte mich vier volle Tage, bis ich es endlich gelöst hatte. Die Grafik ist gut, die Geräusche etwas spärlich, jedoch völlig ausreichend. Dafür wird man am Ende der Spiele durch einen starken Sound reichlich entschädigt.

Zum Spiel selbst: man sollte nicht nur meinen Lösungsweg benutzen, sondern selbst im Spiel umherwandern, sich Karten anlegen, mit SEHen in den einzelnen Bildern nach verborgenen Dingen suchen, die allerdings für die Lösung eine Nebenrolle spielen.

Man kann mit dem Bus umherfahren, also an Haltestellen aus- und einsteigen, ohne in jedem Fall (nicht Nummer 5!) wieder von vorn anfangen zu müssen. So lernt man die Schönheiten dieses Spiels erst richtig kennen.

Ein besonderes Bonbon, sozusagen als Belohnung, hat KE-Soft in der "Stadt am Nord-Pol" versteckt. Wenn man in die Räumlichkeiten der Bar geht, sollte man sich alles gründlich ansehen. Mehr verrate ich nicht, denn eine Belohnung muß ja verdient werden.

Es liegt auch eine Lebenszeitbegrenzung im Spiel, die angemessen ist und nicht zur Eile antreibt, zumal man den Spielstand auf einer Datendiskette mit SPIel SPEichern bzw. mit SPIel LADen abspeichern und laden kann.

Das Adventure habe ich auf einer beiderseits bespielten Diskette von PPP für DM 15,00 (AT 82) gekauft. Ich kann es weiterempfehlen, denn es ist auf jeden Fall mehr als sein Geld wert.

Viel Spaß wünscht Euch dabei

Gerd Glaß

## Lösungsweg "ZIELPUNKT 0 GRAD NORD"

* **Wohnzimmer:** O, STAnge NEHmen, H, N
* **Schlafzimmer:** AUSweis NEHmen, S, LUKE OEFFnen, H
* **Dachboden:** STAnge WEGlegen, SCHLUEssel NEHmen, KARte ANSehen, R, R, O
* **Straße:** SCHLUEssel WEGlegen, N, N, HAUs GEHen
* **Haustür:** KLIngel BETaetigen (man bekommt Geld), S, S, S, S (besser saven)
* **Haltestelle:** BUS ABwarten (laufend Haltestellen 1-5), 4, O
* **Flughafen:** SCHALter GEHen, TICket KAUfen, W, S, TICket EINwerfen
* **Arktis:** S, W, W (Tip nicht beachten!), N, N, N, O, O, O, O, S, S
* **Arktis:** GELD NEHmen, S, W, N
* **Arktis:** SCHAUfel NEHmen, S, O, N, N, N, W, W (besser saven), N
* **Holzpfähle:** PFAhl FESthalten (Beeilung!), PFAhl R KLEttern
* **Stadt:** O, O, N, O, O, N, W, W, N, N, N
* **Holzbaracke:** MESser NEHmen, S, S, S, O, O, S, W, W, S, S, O, S, W
* **Friedhof:** GRAb OEFFnen, SARg OEFFnen, SCHAUfel WEGlegen, SCHLUEssel NEHmen, O, N, W, N, N, O, O, N, W, W, N, N, W
* **Holzbaracke:** TRUhe OEFFnen (sie ist nicht zu sehen)

**ENDE**

# TIPS & TRICKS

Anfänger verzweifeln manchmal daran, daß ein einfaches Rechteck aus Grafikzeichen in Graphics 0 einfach nicht zu zeichnen ist, weil der Editor den gesamten Bildschirminhalt automatisch um eine Zeile nach oben schiebt, wenn etwas an Position 23,39 geschrieben wird. Diesem Übel kann man mit einem kleinen Trick abhelfen: Man verschiebt einfach den Bildschirmspeicher um 40 Bytes. Dadurch wird die Zeile 23 zur Zeile 22, der Editor merkt also nicht, daß er sich in Wahrheit schon in der Zeile 23 befindet.

Der Nachteil dabei: Die erste Bildschirmzeile ist nicht mehr erreichbar. Deshalb zeichnen wir alles bis auf die unterste Zeile vor, verschieben dann den Bildschirmspeicher, zeichnen den Rest und setzen ihn dann wieder auf den Ursprungswert zurück. Fertig! Nun haben wir ein Rechteck in Graphics 0, das außerdem noch nicht umständlich mit dem PRINT-Befehl geschrieben, sondern mit den PLOT- und DRAWTO-Befehlen einfacher und speicherplatzsparender gezeichnet wurde. Hier das Listing:

Thorsten Helbing

## Listing

```
0 REM SAVE "D:RAHMGRO.BAS
10 REM *** RAHMEN FUER GRAPHICS 0 ***
20 GRAPHICS 0:POKE 710,0:POKE 752,1:?
30 COLOR 17:PLOT 0,0:REM LINKS OBEN
40 COLOR 5:PLOT 39,0:REM RECHTS OBEN
50 COLOR 18
60 PLOT 1,0:DRAWTO 38,0:REM LINIE OBEN
70 COLOR 124
80 PLOT 0,1:DRAWTO 0,22:REM LINIE LINKS
90 PLOT 39,1:DRAWTO 39,22:REM LINIE RECHTS
100 POKE 88,PEEK(88)+40
110 COLOR 26:PLOT 0,22:REM LINKS UNTEN
120 COLOR 3:PLOT 39,22:REM RECHTS UNTEN
130 COLOR 18
140 PLOT 1,22:DRAWTO 38,22:REM LINIE UNTEN
150 POKE 88,PEEK(88)-40
160 PLOT 38,23:REM ZEICHEN UNTEN
170 POSITION 10,11:? "RECHTECK IN GR. 0!"
180 GOTO 180
```

# Tips zum Einkauf eines Modems

Die Weihnachtszeit steht wieder vor der Tür und es werden wieder mehr oder weniger sinnvolle Add-Ons für den Computer gekauft. Mein Tip für alle, die noch nicht wissen, was es denn diesmal sein soll: Ein Modem! Diejenigen, die noch keines besitzen mögen vielleicht fragen: "Was soll ich denn damit? Das kostet eh nur Geld und ein Hacker bin ich eh nicht!" Doch falsch gedacht: Erstens kosten diese Geräte längst nicht mehr die Welt und zweitens ist der Nutzen weitaus größer als nur das "Hacken".

Was bringt einem nun also so ein Modem? Neben BTX und Compuserve, zwei kommerzielle Anbieter, die aber viel leisten für's Geld, immer noch recht viel: Man kann in Mailboxen Programme kostenlos runterladen ("saugen") und kommt somit auch recht schnell und problemlos an Updates z.B. für Software heran. Zum anderen können Sie, wenn Sie Mitglied in einer Mailbox sind, meistens auch Nachrichten in Themenbrettern zu allen möglichen Bereichen lesen und auch selbst Nachrichten schreiben, die dann je nach Mailbox Netz in der ganzen Welt verbreitet werden.

Wenn man sich nun durchgerungen hat, ein Modem zu kaufen, dann steht man vor der Frage, welches es denn sein soll. Für den XL ist die Frage nicht so einfach. Zum einen gibt es da Lösungen, die direkt an den SIO Port angeschlossen werden können. Diese Möglichkeit ist aber nicht sehr gut, denn die Modems oder Akkustikkoppler sind erstens sehr langsam und meistens zu kaum etwas kompatibel.

Besser man besorgt sich ein RS-232 Kabel und schließt daran ein normales PC-Modem an. Hier gehen die Modemgeschwindigkeiten von 2400 bps bis hin zu 28.800 bps. Von 2.400 bps Modems sollten Sie Abstand nehmen, da diese viel zu langsam sind. Eine 100 KB Datei braucht 8 Minuten um übertragen zu werden.

Zum Einstieg empfiehlt sich daher ein 14.400 Modem, was in der Geschwindigkeit recht akzeptabel ist und im Neupreis um die 200,- DM kostet. Meistens können diese Programme auch Faxe senden und empfangen. Qualitätsmäßig gibt es bei den Modems kaum Unterschiede, wenn es um das reine Übertragen von Daten geht. Im Allgemeinen kann man sagen, je teurer, desto stabiler in der Datenübertragung (Wucherer ausgenommen).

Sind Sie sich Ihrer Sache ziemlich sicher und wollen etwas mehr Geld ausgeben, dann kann ich Ihnen drei Modems empfehlen, die sowohl geschwindigkeitsmäßig als auch preislich Oberklasse sind: Da ist zum einen das Zyxel E+, das sich auch bei mir im Einsatz befindet. Es kann mit 19.200 bps übertragen und ist sehr stabil in der Verbindung. Außerdem kann es faxen und als Anrufbeantworter dienen. Preislich liegt es bei über 700,- DM.

Die Konkurrenzfirma US-Robotics hat zwei neue Modems ins Rennen geschickt: Zum einen das US-Courier, das alle Übertragungsstandards beherrscht, auch den neuen V.34, was eine Übertragungsrate von 28.800 bps bedeutet. Es kann ebenfalls Anrufe beantworten und faxen und liegt preislich bei 1000,- DM. Etwas mehr als

die Hälfte kostet die "Lite" Version, das USR-Sportster. Von den Übertragungsgeschwindigkeiten gleicht es dem US-Robotics, auch faxen kann es, ihm fehlen aber weitere Features.

Ich hoffe die Entscheidung für ein Modem ist Ihnen nun leichter gefallen. Vielleicht liest man sich ja mal im Netz!

Frederik Holst

# TEILEN & BEWEISEN

Das ganzzahlige Dividieren habe ich hier ausführlich besprochen, doch einen Spezialfall möchte ich hinzufügen. Manchmal kommt man beim Teilen ohne jegliche Bitoperation aus.

Man hat zwei Zahlen a,b, 0<=a<b, und will die Brüche a/b ganzzahlig summieren. Das heißt, zu i>=0 will man die Integerwerte a*i/b bestimmen. Wäre a/b=2/3, würde man also die Reihe 0,0,1,2,2,3,4,4,5 usw. erhalten. Diese läßt sich ohne Multiplikation und Division ermitteln. Dazu dient folgender Algorithmus:

```
z=a0      0<=a0<b ist ein Startwert
j=0
für i=0 bis n-1
   z=z+a
   falls z>=b
      z=z-b
         j=j+1;
   i=i+1;
```

Es wird einfach a zu z addiert, und wenn z>=b wird, wird z zurückgesetzt und j erhöht. j soll demnach etwa ia/b sein, am Ende der Schleife der ganzzahlige Anteil von na/b. Das kann man sogar beweisen.

## Beweistechnik

Will man Informatiker ärgern oder erschrecken, fordert man von ihnen die Angabe sog. Schleifeninvarianten ein. Diese Invarianten sind das Mittel, um die Korrektheit eines Programms zu beweisen.

Es sind Aussagen, die bei Durchlaufen einer Schleife wahr bleiben. Ist dies der Fall, setzt man den letzten Schleifenwert ein und liest das Ergebnis ab. Diese Invarianten sind nicht leicht zu finden, am besten orientiert man sich daran, was die Schleife machen soll, und fängt an zu probieren.

Die Invariante für obigen Algorithmus ist:

ai=bj+z-a0, z<b.

Vor Eintritt in die Schleife darf man i=0 setzen, auf jeden Fall ist j=0 und z=a0<b nach Voraussetzung, die Invariante erfüllt. Nun zieht man auf beiden Seiten a hinzu:

ai+a=bj+z+a-a0.

## Zwei Fälle sind möglich:

**1) z+a<b**

Wegen der Anweisung "z=z+a" wird jetzt rechts z+a durch z ersetzt! So gehen die konkreten Programmteile in die Beweisführung ein:

a(i+1)=bj+z-a0, z<b.

Letzteres gilt, da ja sogar z+a<b ist.

**2) z+a>=b**

Dieser Fall ist nur für a>0 möglich. Jetzt fügt man rechts 0=b-b hinzu:

a(i+1)=bj+b-b+z+a-a0, b<=z+a<b+a (z<b!)

a(i+1)=b(j+1)+z+a-b-a0 0<=z+a-b<a

a(i+1)=b(j+1)+z-b-a0, 0<=z-b<a

a(i+1)=bj+z-a0, z<a, also z<b.

Schrittweise habe ich z=z+a und z=z-b sowie j=j+1 ersetzt. Am Schluß wird noch i=i+1 verwendet, und es erscheint wieder die Invariante:

ai=bj+z-a0, z<b,

wie es auch sein muß. Wenn sie nicht wieder herauskommt, ist die Invariante oder das Programmteil falsch. Bleibt die Frage, wie j nach Ende der Schleife aussieht. Man setzt i=n ein (der i-Wert bei Verlassen der Schleife):

an=bj+z-a0, z<b.

Bis auf a0 steht, man glaubt es kaum, die Definition der ganzzahligen Division (an durch b) da.

an/b=j+(z-a0)/b; wegen 0<=a0<b und 0<=z<b ist -b<z-a0<b, sodaß (z-a0)/b ganzzahlig 0 ist, quod erat demonstrandum.

Nach diesem Ausflug in die beweistechnischen Gefilde gebe ich zwei Anwendungen des mühsam erarbeiteten Algorithmus.

## Linien ...

Man möchte die Punkte (x0,y0) und (x1,y1) mit einer Linie verbinden. Welche Pixel muß man setzen? Sei a=x1-x0, b=y1-y0. Ist nun 0<=a<b, wählt man a0=0 und läßt i von 0 bis b-1 laufen. Die Punkte (x0+j,y0+i) sind die gesuchten. Statt "j=j+1" kann man gleich den Punkt an die entsprechende Stelle setzen. Ist a=b, so funktioniert das Programm auch noch, j läuft dann wie i. Liegen a und b anders, vertauscht man die Punkte oder vertauscht i und j.

## ... und Punkte

Will man ein Bild ausdrucken, muß man die Farbpixel entsprechend ihrer Helligkeit aufs Papier bringen. Für ein 4-Farbbild sieht das so aus:

```
z=max/2

für p=1 bis 4*7680

     a=Farbe(p)

     z=z+a

          falls z>=max

               z=z-max

               <Punkt drucken>;

     p=p+1;
```

Was passiert? Die Farbwerte oder Helligkeiten werden aufsummiert, bis ein Schwellenwert Max überschritten wird. Die Fehlervariable z wird zurückgesetzt und ein Punkt gedruckt. Kleine Farbwerte erzeugen wenig Punkte, sodaß das Papier hell bleibt, hohe Werte schwärzen die Flächen mehr oder weniger.

Max kann ein fester Wert sein, z.B. der höchste Farbwert (3, 15, 255) oder aus einer Schwellenwertmatrix (wie beim Zeitungsdruck) genommen werden. Der Startwert max/2 ist üblich.

Dieses kurze Programm entspricht dem oben stehenden, wenn man dort i nur bis 1 laufen läßt (n=1). Es gibt dann keine i-Schleife mehr. Der Rest von z wird zum neuen Pixel übertragen, d.h. a0 wird immer neu gesetzt.

Gemäß der Invariante wird für jeden Farbwert a j berechnet:

a=maxj+z-a0, z<max,

als erstes also (mit r0=max/2)

r0+a1=max*j1+z

(die 1 von a1/j1 ist jetzt ein Index!) j1 ist 0 oder 1, d.h. es wird ein Punkt gedruckt (j1=1) oder nicht (j1=0). Ist r1 der neue Rest, gilt für das zweite Pixel

r1+a2=max*j2+z

bzw.

r0+a1+a2=max(j1+j2)+z

wg. r1=r0+a1-max*j1. Fortgesetzt ergibt sich:

r0+SUMME ai=z+max* SUMME ji

i=1,...,4*7680. Im ganzen wurde also die Summe der Bildpunkte durch max geteilt und entsprechend viele Druckpunkte ausgegeben.

Der Gesamtfehler, der dabei gemacht wurde, ist kleiner als max, dieser Farbanteil kam nicht auf das Papier. Der Startwert soll den Fehler unterwegs gleichmäßig verteilen. Jede Helligkeit erzeugt im Durchschnitt die ihr entsprechende Schwärzung des Papiers.

Rainer Caspary

# Kommunikationsecke

## Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

### Hallo liebe Leser!

Fast alle Geschichten fangen mit dem Spruch "es war einmal" an, und so beginnt auch diese Geschichte über die Jahreshauptversammlung des ABBUC.

Am 22.10. dieses Jahres fand die JHV mal wieder im Bürgerhaus in Herten statt und rund 100 Atarianer hörten den Ruf der Dinge, die da kommen sollten.

Doch was kam nun? Eigentlich nicht viel. Es waren zwar 5 oder 6 Regionalgruppen vertreten, an Händlern kamen KE-Soft, ANG, Das Top-Mag, Markus Rösner, Klaus Peters, Ulf Petersen und natürlich war auch ich mit dem PD-mag Stand vertreten, aber umwerfende Neuigkeiten gab es keine.

Es wurden zwar ein paar Prototypen von Sonderweiterungen gezeigt, aber von denen gab es noch keine fertig zu kaufen. Wer seinen Hardwarebestand mal wieder aufrüsten wollte, konnte zu recht günstigen Preisen 800XL-Computer und 1050er Floppys bekommen. Softwarerestposten gab es en' Masse, aber das Interesse der Besucher war eher mäßig.

Ich für meinen Teil werde mir wohl überlegen müssen, ob ich im nächsten Jahr wieder mit einem eigenen Stand vertreten sein werde. Wie jedes Jahr legte der ABBUC auch seinen Geschäftsbericht vor. Leider sank der Mitgliederstand des ABBUC im letzten Jahr um fast 100 auf 628 Mitglieder.

Dieser herbe Abstieg der Mitgliederzahlen sollte die allgemeinen Alarmsirenen eigentlich zum heulen bringen, denn wenn der ABBUC schon solche Probleme kriegt, dann gute Nacht!

Ein wenig enttäuscht war ich über das Interesse am PD-Mag. Ich hatte auf jeden Fall viel mehr Leerdisks mitgenommen.

Also halten wir fest: Auf dieser JHV gab es eigentlich nichts, was es nicht schon vorher gab. Allerdings boten sich jede Menge Gelegenheiten für Schnäppchen und interessante Gespräche, so daß es ein Fehler gewesen wäre, nicht hinzufahren.

Sascha Röber

### Topprogramm

Ein kleiner Nachtrag zu meinem Artikel "Wie schreibe ich ein Topprogramm". Einige werden sich sicher etwas gewundert haben und das mit Recht. Der Artikel sollte eigentlich in der zweiten Ausgabe des neuen Atari-Magazin veröffentlicht werden, hat also schon mehr als drei Jahre auf dem Buckel. Seitdem schlummerte er auf der Festplatte von Herrn Rätz.

Leider hatte ich keine Gelegenheit mehr, diesen Text noch einmal zu aktualisieren, denn seitdem hat sich ja auch auf dem Atari einiges geändert. Ich werde dieses Versäumnis in einer der nächsten Ausgaben nachholen.

Bis dahin alles gute und haltet das Atari-Magazin am Leben!

Florian Baumann

### Neue Mailbox

!!!!! ACHTUNG !!!!! NEUE MAILBOX
für den ATARI XL/XE und PC

Hallo Leute, endlich ist es soweit.

Am 1.12.1994 eröffne ich eine eigene Mailbox mit dem Namen "TIP-BBS". TIP steht hierbei für "Trans Informatin Post". Diese Box ist dann 24h online. Jedenfalls ist es zu diesem Termin geplant. Also, gebt nicht auf, wenn sie am 1.12. noch nicht laufen sollte. Kommen wird sie auf jeden Fall.

In der Mailbox findet Ihr PD's, Shareware und Treiber für den ATARI-XL/XE und beim PC für "OS/2", "Windows" und "DOS". Natürlich gibt es hier dann auch etliche Nachrichtenbretter, in denen Ihr Euren Kommentar loswerden könnt.

Zum Einloggen braucht Ihr bei Eurem ATARI XL/XE folgendes: Einen ATARI XL/XE (logisch) eine "RS232"-Schnittstelle



(z.B. das DATARIKABEL vom ABBUC e.V.), eine FLOPPY (z.B. 1050, XF551, FLOPPY 2000-II), ein Terminalprogramm (z.B. BOBTERM [PD]) und ein externes Modem (empfohlen wird hierbei ein mind. HAYERS kompati. V32bis mit 14400 Baud). Die "TIP-BBS" ist dann ab ca.1.12.94 unter der Nummer (04121 20004) zu erreichen.

Außer das was die Telekom daran verdient, kostet die Box keine Gebühren. Da wir daran nichts verdienen, möchten wir Euch allerdings darum bitten, auch mal das eine oder andere Programm in die Box zu legen. Danach richtet sich dann auch die "ONLINE-ZEIT".

Also, dann bis demächst in der "Trans Information Post - BBS".

COMPY-TECH / Kay Hallies

### PC-Crossformer 3.0

Mit erscheinen dieses ATARI-Magazines wird der PC-Crossformer in seiner vollständigen Version erhältlich sein. Hier nun ein Bericht, welche Funktionen in der letzten Public-Release, der 2.5, möglich waren.

Die Probleme, die es mit einigen DLIs gab, sind im Großen und Ganzen im Griff. Spiele wie International Karate funktionieren nun. Auch der Vorspann von Alternate Reality "The Dungeon" und "The City" laufen, leider nur bis zum Nachladen.

Lange hat es auch gedauert bis das vertikale Scrolling implementiert wurde, dieses läuft aber jetzt zufriedenstellend. Die wohl größte Neuerung ist

# Kommunikationsecke

die Einführung des 800 XL Modus, so daß nun auch Turbo-BASIC und BIBO-DOS laufen. So steht dem Emulator auch eine große Breite von TB-Spielen zur Verfügung. Einige Programme laufen merkwürdigerweise nur unter dem 800er Modus, nicht jedoch im 800 XL Modus, dazu gehört z.B. Ballblaster.

Noch nicht behoben ist zu dieser Zeit das Problem mit den Boot-Disketten, d.h., daß Disketten, die ein Game-DOS besitzen, wie z.B. NANO-DOS nur bis zu diesem Menü hin laden, dann aber scheinbar aussteigen und nicht weiterladen.

Ein weiteres Manko ist, daß der Emulator im Gegensatz zur 2.0 Version bestimmt um den Faktor 2-3 langsamer geworden ist. Dies liegt vermutlich am Scrolling und ein paar anderen Feinheiten. Auf meinem DX/2 66 lief das ganze etwas schneller als auf dem original XL, teilweise aber auch etwas langsamer, z.B. bei Agent USA. Bleibt zu hoffen, daß Derek Mihocka die Features wie Diskettenwechsel, Sound und vollständige Player-Missile Grafik in die 3.0 Version eingebaut hat und nicht nur im Weihnachtsgeschäft absahnen will, denn es erscheint mir etwas merkwürdig, daß nur drei Tage, nachdem die 2.5 durch das Internet ging, das Veröffentlichungsdatum der 3.0 war und diese ab dann auch ausgeliefert wird (werden soll).

Fest steht, daß im nächsten ATARI-Magazin jedenfalls endlich ein Testbericht der Vollversion stehen wird.

## MESSEBERICHT

zu den 5.Elmshorner Computertagen

von Kay Hallies

Ja, nun sind sie vorbei, die 5. Elmshorner Cpmputertage, die am 29. und 30. Oktober 1994 in Elmshorn stattgefunden haben.

**1. Tag:** Tja, nachdem wir nun am Freitag schon einmal die Vorarbeit geleistet haben, mußten wir nun noch die ganzen Computer aufbauen. Eigentlich sollten wir ca. 40 qm haben, was sich im nachhinein als 80 qm entpuppte, was wir allerdings, wie sollte es auch anders sein, erst am Samstag erfuhren, da ein anderer Händler kurzfristig abgesagt hatte. Da wir aber nicht genug Computer für 80 qm geplant hatten, haben wir noch einen kleinen Lagerraum gehabt.

Noch bevor wir mit dem Aufbau fertig waren (ca 12 Uhr) kamen schon die ersten Besucher an unseren Stand, obwohl die Messe eigendlich erst um 14 Uhr beginnen sollte.

Gezielt gingen die Messebesucher zum OS/2 Tisch, um sich in Sachen OS/2 zu beraten. Leider konnten wir die neue Version (OS/2 WARP 3) noch nicht vorführen, da wir es noch nicht hatten. Aber das hat die Besucher nicht weiter gestört, und sie stellten sehr viele Fragen, die eigentlich alle entweder in den "Multimedia-" oder "Multitasking-Bereich" gehörten. Einige Fragen gingen aber auch zu der Kompatibilitätsgeschichte zurück.

Ich habe mich nur an den Rechner mit OS/2 gesetzt (wir hatten übrigens OS/2 2.1 für Windows und OS/2 2.11 auf den Rechnern), schon hing eine Traube von Besuchern um mich herum. Auf der einen Seite war das sehr gut, aber auf der anderen Seite sehr schlecht, da ich noch ein Programm für OS/2 installieren wollte, wozu ich dadurch logischerweise nicht mehr kam.

**2. Tag:** Nun ja, hier gibt es eigentlich nicht mehr viel zu erzählen. Es war genauso wie am ersten Tag, nur daß mindestens 30mal so viel Besucher da waren als am Vortag. Ebenso angenehm viel mir auf, daß auch sehr viele ATARI-XL/XE-User dabei waren.

## Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

**1) Games Guide (Karten, Lösungswege)**
**2) Tips & Tricks**
**3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)**
**4) Programmierwettbewerb**
**5) Kleinanzeigen**
**6) Was Ihnen sonst noch einfällt**

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

**Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!**

Es grüßt

Werner Rätz

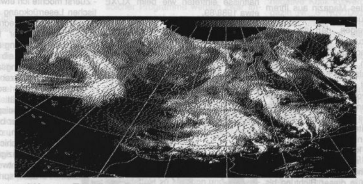
Werner Rätz

IN

# Kommunikationsecke

**Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!**

**Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!**



**Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!**

**Kennwort: Kommunikationsecke**

# Preisausschreiben

**Lösung:** Die richtige Antwort lautete 15.11.94

Preisfrage: Gesucht wird der Weihnachtspreis von Monster Hunt

Einsendeschluß ist der 4. Februar 1995

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Guido Jesemann

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Ingolf Rau, Theo Bläcker, Jürgen Rickert, Ronald Gaschütz

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Arno Denne, Wolfgang Drauschke, Joachim Peter Weber, Alexander Blacha, Sascha Hofer

**PREISE**

**Zu gewinnen gibt es:**

**1. Preis: Gutschein im Wert von DM 30,-**

**2.-5. Preis: Gutscheine im Wert von DM 20,-**

**6.-10. Preis: 2 PD's nach Ihrer Wahl**

**Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus**

# Kommunikationsecke - ATARI

## Gero Quitschalle aus Chemnitz

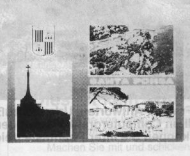
### Sehr geehrter Herr Rätz,

als ich das ATARI-Magazin November/Dezember '94 mit den Informationen zur fälligen Verlängerung erhalten hatte, war ich eigentlich sicher, daß dies mein letztes Magazin aus Ihrem Verlag sein würde. Ich will allerdings nicht verschweigen, daß mir schon etwas traurig zumute war, gehörte ich doch sofort nach der Währungsunion 1990 zu Ihren treuen Stammkunden und wußte stets Ihre Kompetenz und Zuverlässigkeit zu schätzen. Als ich mir jedoch vor einem Jahr einen ATARI ST Computer zulegte, mußte ich schon aus finanziellen Gründen meine Aktivitäten auf dem 8-Bit-Bereich einschränken. Da ich nun mittlerweile auch kaum noch zeitlich zur Beschäftigung mit dem Kleinen komme, wollte ich eigentlich auch alle Bezugsquellen in dieser Richtung bis auf meine ABBUC-Mitgliedschaft ruhen lassen. Nach reichlicher Überlegung meine ich jedoch, daß zumindest der weitere Bezug Ihres Magazins in meinen Möglichkeiten liegt, und ich damit einen wenn auch kleinen Beitrag zum Erhalt dieser traditionsreichen Informationsquelle für 8-Bit-Atari's leiste.

Wenn man die derzeitige Situation in der 8-Bit-Szene objektiv betrachtet, muß man doch schon so realistisch sein, um einen krassen Rückgang der Aktivitäten festzustellen. Nach dem durch Wiedervereinigung und Polenboom ausgelösten Aufschwung stellt sich nun doch zunehmend durch Systemwechsel bedingte Passivität ein. Ich denke da nur an den CF, die Klagen aller XL/XE-Anbieter einschließlich Page 6 und Microdiscount in England sowie die Funkstille aus Richtung Polen. Wenn man noch beachtet, daß auf dem Gebrauchtmarkt mittlerweile ein 1040ST mit Monitor für 250.- bis 300.- DM zu haben ist und die doch oft qualitativ besseren Spiele und mehr Möglichkeiten bietenden Anwendungen zu lukrativen Preisen angeboten werden, dann muß man diese Situation auch akzeptieren. Insofern wäre es doch für Ihre Zukunft zumindest überdenkenswert, sich auf dem ST-Markt ein zweites Standbein zu verschaffen, zumal hier zunehmend ähnliche Verhältnisse eintreten wie beim XL/XE etwa 1988/89.

Allerdings schätze ich die Potenzen auf diesem Sektor in den nächsten 5 Jahren als durchaus gut ein, vor allem für solch vorbildliche Firmen wie Ihre. Ich würde mich freuen, von Ihnen in dieser Richtung etwas zu hören. Ich glaube, Sie würden sich selbst zurückgewinnen bzw. heutige behalten, denn viele Umsteiger dadurch nicht untreu werden und viele ehemalige Kunden bleiben aus Prinzip und Überzeugung dem ATARI treu. So weiß ich zum Beispiel auch heute noch das alte ATARI-Magazin als gute Informationsquelle für den ST zu schätzen. Sollte es meine Zeit erlauben, wäre ich auch bereit, dann in dieser Richtung ein paar Beiträge beizusteuern (z.B. Spieletests, Infos aus der englischen Zeitung ST Format usw.).

Ich wünsche Ihnen für die Zukunft alles Gute und würde mich auch weiterhin gern als Ihr Kunde sehen (vielleicht für ST-Software?). Bitte beachten Sie die veränderte Anschrift für künftigen Briefwechsel und Magazinzusendung.



### Sehr geehrter Herr Rätz, Hallo Atari-8Bit-User,

mit diesem etwas längeren Brief möchte ich mich einmal zur Atari-8Bit-Szene äußern. Zu diesem Zweck habe ich mein Schreiben in vier Teile unterteilt:

- Zuerst möchte ich etwas zum dramatischen Leserrückgang des ATARImagazins und den niedrigen Verkaufszahlen des Werner Rätz Verlages sagen. Den Rückgang der Leser habe ich am eigenen Leib erfahren und gemerkt, daß der langsame Untergang der Szene keine Hypothese sondern ernste Realität ist. So erhielt ich beispielsweise auf ca. vier bis fünf Kleinanzeigen, die ich an das AM schickte, nur auf eine einzige überhaupt eine Antwort - ich finde, das spricht für sich! Aber was kann man denn schon dagegen tun, werden sich nun einige Leute fragen. Wenn man - wie ich - z.B. zu wenig Ausdauer oder Zeit hat etwas zu programmieren, kann man als erstes regelmäßig seine Abos (PD-Mag, Syzygy, Diskline & AM) verlängern und öfters einmal PD's oder andere Software kaufen, um diejenigen zu unterstützen, die diese Programme entwickelt haben. Denn wenn niemand ein Programm kauft, verliert der Programmierer irgendwann die Lust etwas zu machen, und so gibt es immer weniger fähige Programmierer, da viele ihr Hobby aus Frust aufgeben!

- Als nächstes habe ich etwas in 'eigener Sache' zu sagen: Ich habe großes Interesse daran, ein eigenes Diskettenmagazin zu verwirklichen und habe leider keinerlei Erfahrung auf diesem Gebiet. Daher wollte ich alle, die sich damit auskennen (z.B. die Redakteure des PD-Mag und des Syzygy), bitten, mir doch zu schreiben

# Kommunikationsecke - Leserbriefe

und folgende Fragen zu beantworten:

1. Was für Hard- und Software (möglichst Programmnamen angeben) benötigt man, um so ein Magazin zu entwerfen?

2. Mit welcher 8Bit Hard- und Software kann man ein solches Magazin gestalten?

3. Welche Tips kann man einem Neuling auf diesem Gebiet mitgeben?

- Als vorletzten Punkt möchte ich noch einmal alle 8Bit-User im Raum Königsfeld, Villingen-Schwenningen, St. Georgen dazu aufrufen, mit mir Kontakt aufzunehmen, damit man zusammen Projekte, wie ein eigenes Diskettenmagazin, Demos etc. planen und ausführen kann. Nun noch einige Informationen zu mir: Ich bin 17 Jahre alt und Gymnasiast einer Privatschule. Leider habe ich keinerlei Erfahrung mit Programmierung, hoffe aber trotzdem, daß mir jemand schreibt.

- Als letztes habe ich noch einen Vorschlag für ein Diskussionsthema im AM: In letzter Zeit kommt es bei den großen Softwarefirmen in Mode, sogenannte Edutainment-Software, also Programme mit deren Hilfe drei- bis zehnjährigen Dinge wie Mathematik, Grammatik, Kreativität, etc. nahegebracht werden sollen, herauszubringen.

**Mein Themenvorschlag also:** Schadet Edutainment-Software Kindern mehr, als daß es ihnen etwas nützt? Und als 'Zündstoff' gleich mein Statement dazu:

Meiner Meinung nach gibt es z.B. für einen dreijährigen bessere Möglichkeiten der Beschäftigung. Die Vorteile solcher Programme werden zwar immer hervorgehoben, allerdings sehe ich auch schwerwiegende Nachteile.

Ein dreijähriges Kind z.B. kommt, wenn die Eltern solche Programme gutheißen, also schon sehr früh mit dem Medium Computer in Berührtung. Es spielt dann möglicherweise lieber am heimischen PC irgendwelche Mathe-Programme, als mit anderen Kindern selben Alters zu spielen oder sich mit etwas anderem zu beschäftigen.

Der Computer wird also der beste Freund des Kindes und so kommt es im Endeffekt zu Isolation und Einsamkeit. Ich finde Kinder sollten frühestens mit zehn bis zwölf Jahren an Computer gesetzt werden. Was meinen die anderen AM-Leser dazu?

Mit freundlichen Grüßen

Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld



## Hallo PPP und Werner ...

... wieder einmal ist ein halbes Jahr vergangen und die Zeit für die ABO - Verlängerung steht ins Haus. Natürlich verlängere ich mein Abo auch dieses Mal.

Aber ich muß heute leider auch etwas negative Kritik loswerden. ATARImagazin Nr. 6 Nov./Dez. '94 Seite 2. Hier ist unser Herr Rätz mal wieder am jammern, daß die Mitgliederzahl stark zurückgegangen ist usw. Das finde ich auch sehr bedauerlich, denn wenn es immer weniger werden, lohnt es sich bald nicht mehr. Hier bin ich der Meinung, daß ein Abo für jeden XL/XE - User unumgänglich ist. Gemeint ist natürlich ein Gesamtabo (ATARImagazin, Disk-Line, PD - Mag und SYZYGY).

Aber daß Herr Rätz meint, es würde an Mitarbeit im ATARImagazin mangeln, liegt vielleicht auch mit an ihm selbst, denn vor einigen Monaten habe ich ihm einen Brief für die Kommunikationsecke geschrieben. Inhalt dieses Briefeis war ein Vorschlag von mir, daß sich die Mitglieder von PPP doch einmal an einem zentralen Ort zu einem Meeting versammeln könnten. Leider wurde dieser Brief nie abgedruckt und Herr Rätz hat sich diesbezüglich auch nicht bei mir gemeldet. Die logische Konsequenz, die sich für mich ergibt ist: wenn Rätz an solchen Vorschlägen nicht interessiert ist, dann brauch' ich da nicht mehr hinzuschreiben. Ob mein Vorschlag realisierbar ist oder nicht steht dabei noch nicht einmal im Vordergrund, sondern alleine die Tatsache der absoluten

### Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

**Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten**

# Kommunikationsecke

Ignoranz. Soviel zur Kritik.

Anderes Thema! Es kann nicht davon ausgegangen werden, daß jedes PPP-Mitglied aktiv mitarbeitet. Nicht ein jeder traut sich etwas zu machen, denn viele denken auch: dazu bin ich nicht gut genug oder das bekomme ich nicht hin. Mit dieser Problematik bin ich vertraut, da ich selbst ab und an mal ein Progrämmchen schreibe und trotzdem immer wieder mit dem Gedanken spiele, ob ich das so abschicken kann. Aber wer nicht wagt, der nicht gewinnt.

Okay, das war's für heute. Ich hoffe, diesen Brief in einer der nächsten Ausgaben des ATARImagazins wiederzufinden, denn ich denke, es geht alle an.

Bis dann verbleibe ich mfG

Raimund Altmayer

## Sehr geehrte PPP-Redaktion

Eure Aufrufe zur aktiven Mitarbeit an "unserem" Magazin haben nun nach langer Zeit auch mich erreicht.

Allerdings muß ich Euch enttäuschen, auch wenn es mir sehr schwerfällt. Ich habe leider, wie viele andere "Atarianer", nicht mehr die Zeit, mich intensiv mit dem Atari zu beschäftigen. Die Zeiten, in denen ich die Nächte mit Atari-Kollegen vor dem 8-Bitter verbracht habe, sind schon lange vorbei. Einerseits hat mich der Berufs-Alltag eingeholt, zum anderen hat meine Familie auch einen gewissen Anspruch. Natürlich sitze ich in einer freien Stunde gerne vor dem Rechner, sortiere noch ca. 500 Disketten, von denen ich noch nicht weiß, was sie enthalten, mache meine Buchhaltung (hierzu braucht man weißgott keinen PC!!!!) und lade auch schon mal das eine oder andere Game.

Aber zum Programmieren reicht die Zeit einfach nicht mehr. Es gibt zwar noch einige Programm-Relikte aus der Vergangenheit, diese sind jedoch nie richtig fertiggestellt worden. Auch hier spielten Zeitgründe eine Rolle (Schule, Abi, Ausbildung etc.).

Was die Zukunft des "kleinen" ATARI angeht, bin ich nicht so optimistisch. Das liegt einfach daran, daß die Generation, die mit dem ATARI aufgewachsen ist, die Faszination, die von dem Gerät ausging, bereits vergessen hat. Das kann man auch niemandem Übel nehmen. Immerhin hat der kleine ATARI eine lange Zeit überlebt, und hätte ATARI mehr für das Image des XL getan, so wären wir heute eine viel größere Interessengemeinschaft.

Auch die "Atarianer" aus den neuen Bundesländern und Polen, die ja wirklich hervorragende Leistungen auf dem XL vollbringen, werden auch nach und nach dem Trend folgen, auf einen PC umzusteigen, der ja angeblich viel leistungsfähiger, schneller, einfacher handzuhaben sein soll. Jeder eingefleischte XL-User weiß, was er hat, das ist hinreichend bekannt. Aber ist es nicht auch hier wieder die Marketing-Politik einiger Firmen, die in der Werbung ihre Geräte anpreisen und damit natürlich auf dem Computersektor einen Trend setzen, dem andere Firmen und natürlich auch die Verbraucher folgen?

Ist es nicht dieser Zug, auf den ATARI damals nicht aufgesprungen ist? Man schaue sich die Entwicklung auf diesem Sektor an: CD-I und Multimedia wohin das Auge reicht!!! Und was macht der JAGUAR?? Wahrscheinlich schlummert er irgendwo vor sich hin!!!

Hier wiederholt sich wahrscheinlich das, was auch dem ST und dem Falcon das Leben gekostet hat, was sicherlich nicht übertrieben ist.

Wir können den XL sicherlich nicht mehr allzulange am Leben erhalten, aber die wenigen XL-User, die noch übrig sind, sollten es mit aller Macht versuchen.

Ich spreche mit Sicherheit im Namen aller XL-User, wenn ich behaupte, daß WERNER RÄTZ und seine Crew mit ihrem Einsatz und ihrer langjährigen Arbeit einen Großteil dazu beigetragen haben, daß es den XL und den einen oder anderen XL-User überhaupt noch gibt!!!! Hierfür ein herzliches Dankeschön!!!!!

Das war jetzt genug der Dramaturgie und mein Abschiedsbrief sollte das auch nicht werden. Ich werde weiterhin Mitglied bei PPP bleiben und auch weiterhin das AM, PD-Mag und SYZYGY abonnieren. Einen PC habe ich mir übrigens bis jetzt auch noch nicht gekauft und spiele auch nicht mit dem Gedanken, trotz der teilweise verlockenden Angebote.

## Laufwerksriemen 1050

Viele unter Ihnen hatten schon einmal das Problem mit dem Antriebsriemen der 1050. Bei vielen Usern ist oder war dieser Riemen defekt. Ersatz war in ganz Deutschland nur schwer aufzutreiben. Man stelle sich einmal vor, Laufwerksriemen gerissen, und schon können Sie Ihre 1050 vergessen. Wir haben einen Posten Laufwerksriemen importiert.

Eine Empfehlung an alle, als Ersatzteil sollte dieser Riemen zu jeder 1050 gehören.

Best.-Nr. AT 300 29,- DM

# AM - Kommunikationsecke

Der Grund ist einfach folgender: Im Laufe der 13 Atari-Jahre hat sich dermaßen viel Software angesammelt, so daß ich so ziemlich jede nützliche Anwendung besitze. Mit den entsprechenden RAM-Erweiterungen und Engl-Turbo's habe ich ein System, das für meine Ansprüche recht schnell und leistungsfähig ist.

So, genug der langen Rede!!! Ich habe auf die Schnelle ein eher mäßiges Autorenn-Programm beigefügt, eines der ersten Programme, das auf meinem 800XL entstanden ist (CAR ACE, 1984). Nichts weltbewegendes, aber ein Beitrag zum Programmwettbewerb.

Der folgende Beitrag könnte in der Kommunikationsecke erscheinen. Es handelt sich hier um die Frage, ob es möglich ist, den ATARI 800XL mit einem handelsüblichen FAX-Gerät zu verbinden und als Drucker zu verwenden? Auf dem PC-Sektor gibt es meines Wissens eine Schnittstelle, an die nur das FAX-Kabel (N-Codierung) angeschlossen wird. Also, Tüftler, 'ran an's Werk !

So, nun ist es an der Zeit, diesen Brief (stark gekürzte Fassung) zu beenden, der wahrscheinlich trotzdem zu lang geworden ist, als daß er Chancen hätte, abgedruckt zu werden. Die Hauptsache ist, ich konnte mir ein wenig von der Seele reden. Der ursprüngliche Brief war übrigens 6 Seiten lang!!

Also dann, ich wünsche allen, die sich mit dem XL beschäftigen, noch viel Spaß mit ihrer "Maschine" und Euch, liebe PPP-Mannschaft, noch viel, viel Erfolg und Spaß bei der Erstellung der Magazine.

GOOD BYTE

Patrizio Galgani

**Sehr Geehrter Herr Rätz !**

**Liebe Atari-Userinnen und User.**

Ich schreibe heute mal einen Brief an Euch. Ich möchte für 1995 wieder dabei sein. Ihr doch hoffentlich auch alle? Oder seid Ihr auf einen größeren umgestiegen, eigentlich schade. Muß es denn unbedingt 4Mb sein oder mehr; Windows u.s.w. Ich bin mit meinem "Kleinen" ganz zufrieden. Ich möchte mir jetzt noch die 1Mb einbauen lassen, dazu habe ich noch eine Blackbox und bei nächster Gelegenheit lege ich mir noch eine kleine Festplatte zu. Daneben habe ich noch einen ST.

Ich sehe das bei meinen ST, vieles ist auf dem "Kleinen " viel schöner und manchmal besser. Meine Meinung, aber vielleicht seht Ihr das anders. Für meine Ansprüche reicht mir dieses. Also laßt den "Kleinen' nicht im Stich.

16-20,- DM im Monat sind wirklich nicht zuviel dafür ausgegeben. Woanders bezahlt man weniger oder auch mehr, bis zu 500,- DM und das ist mir doch zuviel. Es reicht wenn man für sein Hobby ca. 150,- DM ausgibt. Ich möchte schließlich auch noch leben.

Nächtes Jahr müssen wir dem Kohl (Kabbes) ja mehr füttern, auf daß er noch besser leben kann.

Aber keinen Ausflug in die Politik, jeder hat da seine eigene Meinung. Dann möchte ich gleichzeitig einen Vorschlag zu machen:

Die Abo-Gebühren abbuchen und eine Kündigungsfrist einführen (damit die Verantwortung bei dem Abonnenten liegt und nicht immer beim Verlag).

Ein Abo auf Wunsch für 1/2 oder 1 Jahr; Kündigungsfrist 1 Monat bzw. 2 Monate.

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

4= E ; 9=S ; 20=I

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 19 | 1 | | 3 | 20 | 4 | 22 | 4 | | 13 | 7 | 25 | |
| 10 | 5 | 1 | 25 | 12 | 9 | | 2 | 20 | 10 | 20 | 8 | 20 | |
| 12 | 3 | | 11 | 9 | 1 | 22 | 11 | 23 | 4 | 3 | | 4 | |
| 2 | 12 | 9 | 11 | | | 3 | 7 | 4 | 9 | 1 | 4 | 2 | |
| | 17 | | 2 | 7 | 1 | 4 | | | 9 | | 2 | | |
| 12 | 25 | 8 | 4 | | 4 | 20 | | 23 | 4 | 20 | 8 | 4 | |
| | 12 | 7 | | 4 | 2 | 9 | 1 | 4 | 2 | | 1 | 2 | |
| 20 | 8 | 8 | 4 | 8 | | | | 24 | | 22 | 4 | 3 | |
| 8 | | | 20 | 22 | | | | 7 | 2 | 11 | 8 | | |
| 25 | 4 | 8 | 8 | 4 | | | | 4 E | 20 I | 9 S | | 4 | |
| 11 | | 11 | | 3 | | | | 10 | 4 | 1 | 4 | 2 | |
| 3 | 11 | 16 | 13 | | | | | | 9 | 4 | 20 | 8 | |
| 1 | | 13 | 12 | 8 | 1 | 4 | 2 | 21 | 4 | 20 | | 11 | |
| | | | | | | | | | | | | | |

# Tolle Weihnachtspreise

***Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese einmalige Weihnachtsangebote***

| Titel | Best.-Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Soundmachine | Best.-Nr. AT 1 | DM 9,90 |
| Design Master | Best.-Nr. AT 9 | DM 9,90 |
| Masic | Best.-Nr. AT 12 | DM 14,90 |
| Im Namen des Königs | Best.-Nr. AT 13 | DM 9,90 |
| Alptraum | Best.-Nr. AT 25 | DM 9,90 |
| "C":-Simulator | Best.-Nr. AT 80 | DM 9,90 |
| Cavelord | Best.-Nr. AT 269 | DM 12,90 |
| Der leise Tod | Best.-Nr. AT 26 | DM 9,90 |
| Fiji | Best.-Nr. AT 28 | DM 9,90 |
| Invasion | Best.-Nr. AT 38 | DM 9,90 |
| Taipei | Best.-Nr. AT 50 | DM 9,90 |
| Lightrace | Best.-Nr. AT 51 | DM 9,90 |
| Quick V2.1 | Best.-Nr. AT 53 | DM 24,90 |
| Tigris | Best.-Nr. AT 90 | DM 9,90 |
| Shogun Master | Best.-Nr. AT 107 | DM 14,90 |
| Print Shop Operator | AT 131 | DM 9,90 |
| Desktop Atari | Best.-Nr. AT 249 | DM 24,90 |
| Die Außerirdischen | AT 148 | DM 14,90 |
| Videofilmverwaltung | AT 151 | DM 14,90 |
| Enrico 1 | Best.-Nr. AT 225 | DM 14,90 |
| Enrico 2 | Best.-Nr. AT 247 | DM 14,90 |
| Gigablast | Best.-Nr. AT 162 | DM 14,90 |
| Final Battle | Best.-Nr. AT 271 | DM 9,90 |
| Graf von Bärenstein | AT 167 | DM 14,90 |
| WASEO Publisher | AT 168 | DM 14,90 |
| Dynatos | Best.-Nr. AT 179 | DM 14,90 |
| Monster Hunt | Best.-Nr. AT 192 | DM 14,90 |
| Laser Robot | Best.-Nr. AT 199 | DM 9,90 |
| WASEO Designer Disk | AT 208 | DM 14,90 |
| VidigPaint | Best.-Nr. AT 214 | DM 14,90 |
| Minesweeper | Best.-Nr. AT 222 | DM 9,90 |
| GEM'Y | Best.-Nr. AT 259 | DM 9,90 |
| Glaggs it! | Best.-Nr. AT 104 | DM 9,90 |
| GTIA Magic | Best.-Nr. AT 220 | DM 9,90 |
| Logistik | Best.-Nr. AT 170 | DM 9,90 |
| Mystik Teil 2 | Best.-Nr. AT 218 | DM 9,90 |
| Ph. Journey 1 | Best.-Nr. AT 173 | DM 9,90 |

**Jede PD-Diskette nur DM 4,-**

**10er Pack PD's nur noch**

**DM 30,-**

| Titel | Best.-Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Ph. Journey 2 | Best.-Nr. AT 203 | DM 14,90 |
| PC/XL-Converter | AT 274 | DM 19,90 |
| Puzzle | Best.-Nr. AT 275 | DM 9,90 |
| Quick V2.1 | Best.-Nr. AT 53 | DM 26,00 |
| Rubberball | Best.-Nr. AT 83 | DM 9,90 |
| Mister X | Best.-Nr. AT 287 | DM 14,90 |
| Doc Wire Solitair Edition | AT 305 | DM 9,90 |
| S.A.M. | Best.-Nr. AT 23 | DM 24,90 |
| S.A.M. Zusatsdisk | AT 52 | DM 14,90 |
| S.A.M. Designer | AT 56 | DM 9,90 |
| S.A.M. Patcher | AT 57 | DM 6,00 |
| Schreckenstein | Best.-Nr. AT 270 | DM 12,90 |
| TAAM | Best.-Nr. AT 219 | DM 16,90 |
| WASEO Triology | AT 277 | DM 12,90 |
| Werner Flaschbier | AT 105 | DM 9,90 |
| WASEO Grafinoptikum | AT 318 | DM 14,90 |
| Adalmar | Best.-Nr. AT 317 | DM 16,90 |

**Neu: Diskline 1-31**

**Quick magazin 1-15**

**jeweils nur DM 6,-**

**10% Rabatt auf Hardware**

**Liste siehe Seite 45**

**Superangebote auf Seite 43**

**Achtung:** Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**

Den Bonus kann man sich dann aus einer Liste im folgendem Heft aussuchen.

Ich weiß das Thema wärme ich nun zum zweiten Mal auf, aber bei dieser Situation vielleicht doch angebracht.

Und da wäre noch ein ein zweites Thema; den ST mit in das Magazin zu übernehmen.

Man kann den Vorschlag mal unterbreiten, vielleicht ist der Eine oder Andere dafür. Ich wäre dafür, denn dann müßte ich mich darum kürnmern, wenn ich das Magazin nicht mehr haben möchte.

Also Userinnen und User, sagt oder schreibt Eure Meinung in das Magzin oder buht mich aus!

Viele Grüße an das Team vom Atari-magazin und an Sie Herr Rätz!!!!

Hochachtungsvoll

Theo Bläcker

## Hallo Werner!

So, nun zum Thema Mitmachen im Atari Magazin. Diesen Sommer konnte ich leider nichts machen, da ich mich für mein Mathematik-Examen an der Uni Bern vorbereiten mußte. Die ganze Sache ist nun gut zu Ende gegangen. Nun wäre ich bereit, einen kleinen Workshop über C im AM zu schreiben, sofern das ganze die Leser des AM interessieren würde.

Natürlich würde dann das ganze auf Diskette geschrieben (Atari 8 Bit Disks, Atari ST Disks, MS DOS Disks, just what you want...) an Euch geschickt. Zwar habt Ihr ja recht viele Infos aus dem Internet, sofern Ihr aber etwas benötigt, ich kann Euch das ganze auch besorgen.

Im Moment bin ich vor allem am Jaguar interessiert, daher sammle ich alle Infos, die so durchs Netz geistern.

Übrigens kann mir natürlich jeder schreiben, der im Internet einen Anschluß hat. Meine Adresse lautet: hofer@iamexwi.unibe.ch.

Vielleicht gleich noch ein paar Worte über C. Ich hatte vor allem beim Informatik Workshop der Uni Bern Gelegenheit, in C zu programmieren. Ich habe dort zusammen mit anderen 5 Kollegen eine Eisenbahnsteuerung programmiert.

Ich finde C als eine der besten Sprachen. Man kann sehr effizient programmieren, weil anders als in Pascal die Möglichkeit besteht, bestimmte Sachen nahe an der Hardware zu programmieren. Ein anderer Vorteil ist die einfache Portierung des Codes auf andere Plattformen. Ich habe zum Bsp. mein Eisenbahnmodul auf dem ST und auf dem PC programmiert und anschließend auf die Zielmaschine portiert, wobei ich das Programm auf dem ST schon compiliert und mittels einem Simulationsprogramm getestet habe.

C mag vielleich für Außenstehende ein bischen kryptisch aussehen, mit der Zeit merkt man aber, daß man sehr schnell programmieren kann und die Sprache auf ein schnelles "tippen" ausgelegt ist. Zum Bsp. anstatt i:=i+1 zu schreiben schreibt man einfach i++.

Ein anderer Vorteil ist die Modularisierung. Man kann sehr einfach Programmmodule schreiben, separat kompilieren und am Schluß zusammenlinken.

Der wichtigste Vorteil liegt aber im Grundsatz von C. C Compiler generieren sehr guten Assemblercode, der meistens noch optimiert werden kann. So sind C Programme nach Assembler-Programmen wohl die schnellsten. Vor allem für Leute, die nicht gerne in Assembler programmieren, ist C eine echte Alternative. Man kann auch ohne große Schwierigkeiten Assemblerpassagen einbauen. Vielleich zum Schluß noch ein kleines Bsp., das Programm zeigt die Addition von zwei ganzen Zahlen in Basic, Pascal und C (siehe Kasten).

Ich verbleibe so lange mit ATARI 8 BIT Grüße,

Sacha Hofer, via ca di ferro 7, CH-6648 Minusio, Tel. 093/33.48.15 (Sa+So), hofer@iamexwi.unibe.ch

**BASIC**

```
10 print "Addition a+b"
20 print "Gebe a ein:";
30 input a
40 print "Gebe b ein:";
50 input b
60 c=a+b
70 print "a+b=";c
80 end
```

**PASCAL**

```
program add(input,output);

var a,b,c:integer;

begin
        writeln('Addition a+b');
        write('Gebe a ein:');
        readln(a);
        write('Gebe b ein:');
        readln(b);
        c:=a+b;
        writeln('a+b=',c);
end.
```

**C**

```
#include <stdio.h>                    /* IO Bibliothek */

main()
{
 int a,b,c;                           /* a,b,c als Integer */

 printf("\nAddition a+b\n");
 printf("a=");
 scanf("%d",&a);                      /* Einlesen an Adresse, wo a steht */
 printf("\nb=");
 scanf("%d",&b);
 c = a+b;
 printf("\n%d + %d = %d\n",a,b,c); /* a,b,c auf Bildschirm */
}

Das Programm sollte sowohl auf ACE C sowie DVC C laufen.
```

# Unter Räubern

Die chinesische Mafia überschwemmt von Hongkong aus den Markt mit billigen Raubkopien

Schätzungen gehen davon aus, daß rund 95 Prozent der aus China exportierten Programmpakete gefälscht sind. In Hongkong werden Raubkopien von Markensoftware jeweils in der neuesten Version zu Billigstpreisen angeboten. Erste Fälschungen aus China wurden jetzt auch in Europa entdeckt. Für seine aktuelle Ausgabe recherchierte CHIP, mit welchen Praktiken die "China-Mafia" vorgeht.

## "Golden Computer Center"

Kaum ein Hongkong Tourist kommt ohne eine Rolex, gekauft für umgerechnet 50 bis 100 Mark, von seiner Reise zurück. Wieder zu Hause stellt der Kunde fest, daß es sich um eine Fälschung handelt. Der Handel mit Uhren, Büchern und anderen Falsifikaten spielt sich in Hongkong noch relativ im Verborgenen ab. Dagegen wird kopierte Software im "Golden Computer Center" in Hongkong ganz öffentlich gehandelt. Hier kann man alles kaufen - von der Schraube bis zum Pentium PC, von der Diskette bis zur Gigabyte-Festplatte.

## Urheberrecht

Nachschlagewerke informieren über das aktuelle Softwareangebot. Alle Programme in der neuesten Version sind hier verzeichnet, inklusive der jeweiligen Versionsnummer - ein Verstoß gegen geltendes Urheberrecht. Doch Gesetze zählen nicht, die Computerläden offerieren die neuesten Produkte und Beta-Versionen, ohne daß der Gesetzgeber einschreitet.

Hat sich der Kunde die gewünschte Software aus dem Katalog ausgesucht und per Vorkasse bezahlt, wird direkt im Laden kopiert - kleine Programme gleich inklusive Anleitung. Der bunte Umschlag für die Software wird mit dem Farbkopierer reproduziert. Für mehrere Megabyte Software zahlt der Kunde auf diese Weise gerade mal 25,- Mark.

## China Mafia

Hinter den dunklen Geschäften mit Raubkopien wird die China Mafia vermutet, die sogenannten Triaden, die im Dreieck zwischen Taiwan, China und Hongkong operieren. Mehrere Softwarefirmen, sonst harte Konkurrenten, haben sich jetzt zusammengeschlossen, um gemeinsam gegen die Fälscher vorzugehen. Mit gebündelten Kräften sollen die internationalen Ermittlungen verstärkt werden.

Erste Fälschungen aus China wurden jetzt auch in Europa gefunden, darunter auch Pakete in deutscher Sprache. Eine Kommission des Kölner Zollkriminalinstituts ermittelt derzeit, ob es sich bei den illegalen Softwareimporten aus China um organisierten Handel oder Einzelfälle handelt.

Politische Dimension besitzt das Problem insofern, als die USA erwägen, China als "Priority Foreign Country" einzustufen, ein Titel, der automatisch offizielle Ermittlungen nach dem US Handelsgesetz zur Folge hätte. Auch die Verhängung empfindlicher Handelssanktionen gegen China wird von den USA erwägt. Doch solange diese Schritte nicht umgesetzt werden, floriert der Umsatz mit den Raubkopien in Hongkong weiter.

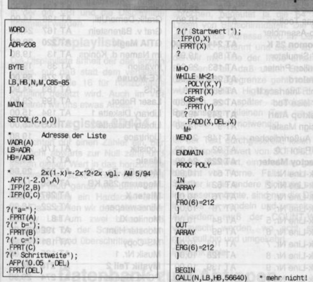
Weitere Informationen:

Henschel & Partner Public Marketing GmbH, Ismaninger Straße 52, D-81675 München, Tel. 089/4707314

CHIP-Chefredaktion, Rainer Grabowski/Dieter Winkler Poccistraße 11, D-80336 München, Tel. 089/74642-0.

| 11 A | 19 X | 1 T | | 3 L | 20 I | 4 E | 22 G | 4 E | | 13 K | 7 U | 25 H | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 M | 5 Y | 1 T | 25 H | 12 O | 9 S | | 2 R | 20 I | 10 M | 20 I | 8 N | 20 I | |
| 12 O | 3 L | | 11 A | 9 S | 1 T | 22 G | 11 A | 23 B | 4 E | 3 L | | 4 E | |
| 2 R | 12 O | 9 S | 11 A | | | 3 L | 7 U | 4 E | 9 S | 1 T | 4 E | 2 R | |
| | 17 P | | 2 R | 7 U | 1 T | 4 E | | | 9 S | | 2 R | | |
| 12 O | 25 H | 8 N | 4 E | | 4 E | 20 I | | 23 B | 4 E | 20 I | 8 N | 4 E | |
| | 12 O | 7 U | | 4 E | 2 R | 9 S | 1 T | 4 E | 2 R | | 1 T | 2 R | |
| 20 I | 8 N | 8 N | 4 E | 8 N | | | | 24 Q | | 22 G | 4 E | 3 L | |
| 8 N | | | 20 I | 22 G | | | | 7 U | 2 R | 11 A | 8 N | | |
| 25 H | 4 E | 8 N | 8 N | 4 E | | | | 4 E | 20 I | 9 S | | 4 E | |
| 11 A | | 11 A | | 3 L | | | | 10 M | 4 E | 1 T | 4 E | 2 R | |
| 3 L | 11 A | 16 C | 13 K | | | | | | 9 S | 4 E | 20 I | 8 N | |
| 1 I | | 13 K | 12 O | 8 N | 1 T | 4 E | 2 R | 21 F | 4 E | 20 I | | 11 A | |
| | | | | | | | | | | | | | |



# Die Quick-Ecke

## mit Harald Schönfeld und Rainer Caspary

## Polynomauswertung für Gleitkommazahlen

Das nicht allzu umfangreiche Betriebssystem (BS) des XL/XE bietet dennoch manch Schatz, dessen Existenz nicht jedermann bekannt ist. Einer ist eine Polynomauswertung für Gleitkommazahlen.

Man teilt dem Apparat dazu nur die Liste der Koeffizienten, deren Anzahl und das Argument mit, und er liefert den Wert des Polynoms. Diese Liste beginnt mit dem Koeffizienten der höchsten auftretenden Potenz von x (dem Argument) und endet mit dem absoluten Glied (da ja x^0=1 ist). Tritt eine Potenz nicht auf, muß ihr Koeffizient mit 0 vermerkt werden. Die Anzahl der Faktoren ist immer der Grad des Polynoms plus 1.

Das BS erwartet die Anzahl im Akku, das Lowbyte der Adresse der Liste im X- und das Highbyte im Y-Register. Das Argument muß in FR0 stehen, das ist die Adresse 212-217. Hier entnimmt man am Schluß auch den Polynomwert. Der Einsprung ist bei 56640 ($dd40). Trat bei der Berechnung ein Fehler auf, ist das Carryflag gesetzt.

Das Programm ist in QUICK formuliert, jede andere Sprache ist denkbar.

Rainer Caspary

### LISTING

```
INCLUDE
[
D8:MATH.LIB
]

ARRAY
[
A(6),B(6),C(6)      * Koeffizientenliste
                    * p(x)=ax^2+bx+c
X(6),DEL(6),Y(6)
]

WORD
[
ADR=208
]

BYTE
[
LB,HB,N,M,C85=85
]

MAIN

SETCOL(2,0,0)

*       Adresse der Liste
VADR(A)
LB=ADR
HB=/ADR

*       2x(1-x)=-2x^2+2x vgl. AM 5/94
.AFP("-2.0",A)
.IFP(2,B)
.IFP(0,C)

?("a=");
.FPRT(A)
?(" b=");
.FPRT(B)
?(" c=");
.FPRT(C)
?(" Schrittweite");
.AFP("0.05 ",DEL)
.FPRT(DEL)

?(" Startwert ");
.IFP(0,X)
.FPRT(X)
?

M=0
WHILE M<21
  .POLY(X,Y)
  .FPRT(X)
  C85=6
  .FPRT(Y)
  ?
  .FADD(X,DEL,X)
  M+
WEND

ENDMAIN

PROC POLY

IN
ARRAY
[
FR0(6)=212
]

OUT
ARRAY
[
ERG(6)=212
]

BEGIN
CALL(N,LB,HB,56640)    * mehr nicht!
ENDPROC
```

## MINESWEEPER

Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehr als verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, wie viel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Nr. AT 222 Weihnachtspreis DM 9,90

## The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run-and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Ach ja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab. Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Das Spiel macht irren Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden sicherlich begeistert sein.

Nr. AT 199 Weihnachtspreis DM 9,90

# PPP- Angebot auf einen Blick

| Name | Art.-Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Alptraum | AT 25 | 19,80 |
| Atmas 2 | AT 6 | 45,90 |
| Atmas Toolbox | AT 7 | 19,80 |
| Bibo-Assembler | AT 160 | 49,00 |
| **Bibomon 25 K** | **AT 244** | **149,00** |
| "C:"-Simulator | AT 80 | 19,90 |
| Carrillon Printer | AT 153 | 29,90 |
| **Cavelord** | **AT 269** | **24,00** |
| Centr. Interface II | AT 98 | 128,- |
| Der leise Tod | AT 26 | 19,80 |
| **Desktop Atari** | **AT 249** | **49,00** |
| Design Master | AT 9 | 14,80 |
| Die Außerirdischen | AT 148 | 24,80 |
| DigiPaint 1.0 | AT 92 | 19,90 |
| **Directoy Master** | **AT 223** | **24,90** |
| Disk-Line Nr. 1 | AT 61 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 2 | AT 62 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 3 | AT 76 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 4 | AT 78 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 5 | AT 84 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 6 | AT 99 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 7 | AT 103 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 8 | AT 128 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 9 | AT 139 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 10 | AT 144 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 11 | AT 152 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 12 | AT 157 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 13 | AT 164 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 14 | AT 171 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 15 | AT 184 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 16 | AT 195 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 17 | AT 207 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 18 | AT 221 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 19 | AT 233 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 20 | AT 246 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 21 | AT 258 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 22 | AT 268 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 23 | AT 276 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 24 | AT 279 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 25 | AT 281 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 26 | AT 286 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 27 | AT 291 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 28 | AT 303 | 10,00 |
| **Disk-Line Nr. 29** | **AT 308** | **10,00** |
| Dynatos | AT 179 | 29,80 |
| **Doc Wires Solitair** | **AT 305** | **19,00** |
| Enrico 1 | AT 225 | 26,90 |
| **Enrico 2** | **AT 247** | **24,90** |
| **Eprom-Burner V1.6** | **AT 240** | **189,00** |
| Fiji | AT 28 | 19,80 |
| **Final Battle** | **AT 271** | **19,00** |
| FiPlus 1.02 | AT 24 | 24,90 |
| **GEM'Y** | **AT 259** | **19,00** |
| Gigablast | AT 162 | 29,80 |
| Glaggs It! | AT 104 | 19,90 |
| Grafik-Demo/Util. | AT 136 | 14,00 |
| Graf v. Bärenstein | AT 167 | 24,90 |
| **GTIA Magic** | **AT 220** | **29,00** |
| Im Namen d. Königs | AT 13 | 19,80 |
| Invasion | AT 38 | 19,80 |
| **KE-Mouse** | **AT 278** | **59,00** |
| KrIS | AT 183 | 24,90 |
| Laser Robot | AT 199 | 29,80 |
| Library Diskette 1 | AT 194 | 15,00 |
| Library Diskette 2 | AT 205 | 15,00 |
| Lightrace | AT 51 | 19,80 |
| Logistik | AT 170 | 29,80 |
| **Masic** | **AT 12** | **24,90** |
| **Mega-Fo.-Te. 2.06** | **AT 263** | **29,80** |
| **Megaram 256 KB** | **AT 250** | **149,-** |
| **Mister X** | **AT 287** | **24,90** |
| Minesweeper | AT 222 | 16,00 |
| Monitor XL | AT 8 | 14,80 |
| Monster Hunt | AT 192 | 29,80 |
| MS-Copy | AT 161 | 24,90 |
| Musik Nr. 1 | AT 135 | 14,00 |
| **Mystik Teil 2** | **AT 218** | **24,-** |
| PC/XL Convert | AT 274 | 29,90 |
| PD-MAG Nr. 1/93 | PDM 1 | 9,00 |
| PD-MAG Nr. 2/93 | PDM 2 | 9,00 |
| PD-MAG Nr. 3/93 | PDM 3 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 4/93 | PDM 4 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 1/94 | PDM 194 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 2/94 | PDM 294 | 12,00 |
| **PD-MAG Nr. 3/94** | **PDM 394** | **12,-** |
| Picture Finder Luxe | AT 234 | 12,00 |
| Phantastic Journey I | AT 173 | 24,80 |
| Phantastic J. II | AT 203 | 24,80 |
| Player's Dream 1 | AT 126 | 19,80 |
| Player's Dream 2 | AT 185 | 19,80 |
| Player's Dream 3 | AT 204 | 19,80 |
| Print Shop Operator | AT 131 | 16,00 |
| Print Universal 1029 | AT 202 | 29,00 |
| **Puzzle** | **AT 275** | **12,00** |
| Quick V2.1 | AT 53 | 39,00 |
| Quick V2.1 Handb. | AT 196 | 9,00 |
| **Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12** | **AT 197** | **16,00** |
| Quick ED V1.1 | AT 86 | 19,00 |
| Quick Magazin 1 | AT 58 | 9,00 |
| Quick Magazin 2 | AT 68 | 9,00 |
| Quick Magazin 3 | AT 77 | 9,00 |
| Quick Magazin 4 | AT 79 | 9,00 |
| Quick Magazin 5 | AT 85 | 9,00 |
| Quick Magazin 6 | AT 91 | 9,00 |
| Quick Magazin 7 | AT 102 | 9,00 |
| Quick Magazin 8 | AT 127 | 9,00 |
| Quick Magazin 9 | AT 145 | 9,00 |
| Quick Magazin 10 | AT 158 | 9,00 |
| Quick magazin 11 | AT 180 | 9,00 |
| Quick magazin 12 | AT 193 | 9,00 |
| Quick magazin 13 | AT 232 | 9,00 |
| **Quick magazin 14** | **AT 280** | **9,00** |
| Rom-Disk XL | AT 236 | 119,- |
| Rom-Disk XL/8 Epr. | AT 238 | 169,- |
| Rubber Ball | AT 83 | 24,00 |
| S.A.M | AT 23 | 49,00 |
| S.A.M. Designer | AT 56 | 19,00 |
| S.A.M. Patcher | AT 57 | 12,00 |
| S.A.M. Zusatz | AT 52 | 24,00 |
| S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk) | AT 100 | 79,00 |
| **Schreckenstein** | **AT 270** | **24,00** |
| Shogun Master | AT 107 | 24,90 |
| Soundmachine | AT 108 | 24,80 |
| **Sourcegen 1.1** | **AT 2** | **24,90** |
| Speedy 1050 | AT 110 | 99,00 |
| **Speedy XF551** | **AT 284** | **179,-** |
| Spieledisk 1 | AT 132 | 16,00 |
| Spieledisk 2 | AT 133 | 16,00 |
| Spieledisk 3 | AT 134 | 16,00 |
| SYZYGY 1/94 | AT 289 | 9,00 |
| SYZYGY 2/94 | AT 290 | 9,00 |
| **SYZYGY 3/94** | **AT 302** | **9,00** |
| **TAAM** | **AT 219** | **39,-** |
| Taipei | AT 50 | 19,80 |
| Terminal XL/XE | AT 40 | 10,00 |
| Tigris | AT 90 | 15,00 |
| Turbo Basic | AT 64 | 22,00 |
| Turbo Link XL/PC | AT 155 | 119,- |
| Turbo Link XL/ST | AT 149 | 119,- |
| T.L. Adapter für DFÜ | AT 150 | 24,90 |
| Utilities 1 | AT 137 | 16,00 |
| Utilities 2 | AT 138 | 16,00 |
| Utility Disk | AT 172 | 19,90 |
| VidigPaint | AT 214 | 19,90 |
| Videofilmverwaltung | AT 151 | 19,90 |
| **WASEO Publisher** | **AT 168** | **34,90** |
| WASEO Designer | AT 208 | 24,00 |
| **WASEO Triology** | **AT 277** | **24,00** |
| Werner-Flaschbier | AT 105 | 19,90 |
| XL-Art | AT 154 | 49,00 |
| Set für W. Publisher | AT 186 | 15,00 |
| 5 Bilderdisketten | AT 198 | 25,00 |
| **Bilderdisketten 6-8** | **AT 228** | **16,00** |

**Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden**

# Assemblerecke -Teil 15 -

Wie versprochen wollen wir uns in dieser Ausgabe dem horizontalen Scrolling widmen. Hier nun erstmal das Listing:

## Assemblerlisting

```
         ORG $A800

         LDA #DL:LO
         STA 560
         LDA #DL:HI
         STA 561
         LDA #VBI:LO
         STA 548
         LDA #VBI:HI
         STA 549
         LDA #192
         STA $D40E
         LDA #8
         STA $D404
         RTS

DL       DFB 112,112,112
         DFB 2+16+64
SCRL     DFW SCROLL
         DFB 65
         DFW DL

VBI      LDA COUNT
         CMP #0
         BNE WEITER
         LDA #8
         STA COUNT
         INC SCRL
         INC SCRL
         LDA SCRL
         CMP #$8A
         BNE WEITER
         LDA #SCROLL
         STA SCRL
WEITER   DEC COUNT
         LDA COUNT
         STA $D404
         JMP $E462

SCROLL   ASC %         TEST%
```

Das Listing beginnt wieder mit der obligatorischen Initialisierungsroutine, in der der VBI und die Displayliste festgelegt werden.

### Displayliste

Die Displayliste ähnelt der des letzten Males, nur daß statt dem vertikalen Scrollbit 32 die 16 für horizontales Scrolling gesetzt wird. Auch im VBI ersparen wir uns etwas Arbeit:

### Scrollregister $D404

Wir richten nur einen Zähler ein, der von acht abwärts zur Null zählt und setzen diesen Wert in das horizontale Scrollregister $D404. Sind acht Pixel gescrollt muß genau wie beim vertikalen Scrolling ein Hardscroll erfolgen. Dazu zählen wir den Wert in der Display List um zwei hinauf und überprüfen, ob der Scrolltext schon den linken Rand überschritten hat. In diesem Fall, wenn der Wert in SCRL $8A beträgt.

### Adresse SCRL

Wie schon in der letzten Folge besprochen, bedeutet ja die 64 das Lesen von Bildschirmdaten. Die darauf folgende Adresse wird im Listing mit SCRL benannt und diese ist es, die wir mit Hilfe der INCs erhöhen. Für den Fall, daß unser Scrolltext über eine Pagegrenze geht, müßten wir auch das Highbyte (SCRL+1) erhöhen und später zurücksetzen. Bei unserem kleinen Text ist dies aber noch nicht notwendig.

Ist der Text durchgescrollt, lesen wir den Ursprungswert von SCROLL, also den Startwert, ein, und das ganze beginnt von vorne. Falls man den Scroller in die andere Richtung scrollen lassen möchte, sind nur die DECs in INCs zu wandeln und umgekehrt. Außerdem muß der COUNT-Wert vertauscht werden, wo acht steht muß null hin und umgekehrt.

Frederik Holst

# Datenbank zum Abtippen

## ATARI-Listings Teil 1

Heute mal eine etwas andere Rubrik im ATARImagazin. Viele haben schon die ganzen Listings vermißt, die es in den "alten" Atari-magazinen und in der "CK" gab. Ich möchte etwas dagegen tun. Dazu brauche ich allerdings auch ein bischen Hilfe von Euch. Schickt doch einfach mal Eure Listings mit dem Stichwort "ATARI-LISTING's Shop" an die ATARI-magazin Redaktion. Die Programme müssen allerdings entweder in ATARI-BASIC oder in TURBO-BASIC geschrieben sein. So, mit diesem Listing eröffne ich den "ATARI-LISTING's Shop".

Es ist ein Datenverarbeitungsprogramm und läuft auf allen ATARI-8-Bittern mit mindestens 16 kB Arbeitsspeicher. Das Programm ist vollständig in ATARI-BASIC geschrieben.

Wenn Sie das Programm abgetippt haben, kopieren Sie es bitte erst auf eine Diskette oder Kassette. (Bei Datenkassette bitte die Änderung beachten!). Nun starten Sie das Programm mit "RUN" und Sie bekommen ein Menü.

Sie werden sehen, das Programm erklärt sich von ganz allein.

So, und nun die Änderung für den Kassettenbetrieb:

270 NF=7:F$="C:":FB$="C:"

Am besten nimmt man für die Daten eine extra Kassette, damit man nicht immer hin und her spulen muß. Das ist im übrigen auch gesünder für die Datasette.

So, nun noch viel Spaß mit dieser Datenverwaltung.

Kay Hallies

Systemvorraussetzung: ATARI-8-BIT mit mind. 16kB

Hardwarezusatz: Datasette oder Floppy, Drucker

Programmname: DATEN.BAS

Sprache: ATARI-BASIC

# Stammdatenverwaltung

```
10 REM --------------------
20 REM N$="STAMMDATENVERWALTUNG"
100 REM --------------------
110 REM N$="STAMMDATENVERWALTUNG"
120 REM --------------------
130 GOSUB 6200:REM INITIALISIEREN
135 SETCOLOR 2,0,0:POSITION 0,0:? "
                                   "
140 X1$="ANLEGEN DER DATEI"
150 X2$="EINEN DATENSATZ HINZUFUEGEN"
160 X3$="DATENSAETZE LISTEN"
170 X4$="EINEN DATENSATZ LOESCHEN"
180 X5$="DATENSAETZE SUCHEN"
190 REM ANZAHL DER FELDER UND DEREN
BEZEICHNUNG
200 F1$="NACHNAME"
210 F2$="VORNAME"
220 F3$="TELEFONNR."
230 F4$="STRASSE"
240 F5$="PLZ."
250 F6$="WOHNORT"
260 F7$="GEB. DATUM"
270 NF=7:F$="D:STAMMDATEN":FB$="D:KOPIE"
280 N=5:GOSUB 7000:REM MENUE DARSTELLEN
290 ON X GOSUB 480,680,740,960,1050
300 GOTO 140
400 REM
410 N$="EINEN DATENSATZ AUF DEM BILSCHIRM
DARSTELLEN"
430 PRINT L;". ",P1$;", ";P2$
440 PRINT ,P3$
450 PRINT ,P4$
460 PRINT ,P5$;", ";P6$;" ";P7$
470 PRINT :RETURN
480 REM DATEI ANLEGEN
490 N$="DATEI ANLEGEN"
510 ? CHR$(125):PRINT N$:PRINT
520 K=1
530 GOSUB 5800:GOSUB 5800:GOSUB 5800:
GOSUB 5800
540 GOSUB 5800:GOSUB 5800:GOSUB 5800
570 OPEN #1,8,0,F$
580 PRINT #1;P1$;EL$;P2$;EL$;P3$;EL$;P4$
590 PRINT #1;P5$;EL$;P6$;EL$;P7$;EL$;P8$
600 CLOSE #1
605 ? CHR$(125):PRINT N$:PRINT
610 POSITION 2,5
620 PRINT "DIE NEUE DATEI IST ANGELEGT"
630 PRINT
640 PRINT "NUN WERDEN SAETZE HINZUGEFUEGT"
660 GOSUB 7400
670 RETURN
680 REM --------------------
690 N$="EINEN DATENSATZ HINZUFUEGEN"
720 GOSUB 3000
730 RETURN
740 REM --------------------
750 N$="DATENSAETZE AUFLISTEN"
760 REM --------------------
770 ? CHR$(125):PRINT N$:PRINT
780 Q1$="AUSGABE AUF DEM DRUCKER"
790 Q2$="":Q3$="JA ODER NEIN"
800 GOSUB 5000
810 GOSUB 7800
820 ? CHR$(125)
830 L=1
840 TRAP 920
850 OPEN #1,4,0,F$
860 INPUT #1;P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,
P7$,P8$
870 IF JN$="J" THEN GOSUB 310:GOTO 910
880 GOSUB 400
890 FOR I1=1 TO 150
900 NEXT I1
910 L=L+1:GOTO 860
920 CLOSE #1
930 PRINT :PRINT :PRINT
940 GOSUB 7400
950 RETURN
960 REM --------------------
970 N$="EINEN DATENSATZ LOESCHEN"
980 REM --------------------
990 GOSUB 4600
1000 IF L<>-1 THEN 1020
1010 POSITION 2,18:PRINT "SATZ NICHT
GEFUNDEN"
1020 Q2$="LOESCHEN":GOSUB 3400
1030 IF JN$="N" THEN RETURN
1040 GOTO 990
1050 REM --------------------
1060 N$="SUCHEN IN DER DATEI"
1080 ? CHR$(125):PRINT N$:PRINT :F=0:L=0
1090 Q1$="NACHNAMEN SUCHEN"
1100 Q2$="":Q3$="NACHNAME :"
1110 GOSUB 5000
1120 INPUT X9$
1130 TRAP 1220
1140 OPEN #1,4,0,F$
1150 L=L+1
1160 INPUT #1;P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,
P7$,P8$
1170 IF P1$<>X9$ THEN 1150
1180 F=1
1190 ? CHR$(125):POSITION 2,5:GOSUB 4000
1200 Q1$="":Q2$="WOLLEN SIE"
1202 Q3$="WEITERE EINTRAGUNGEN SUCHEN "
1204 GOSUB 5000:GOSUB 7800
1206 IF JN$="N" THEN 1220
1210 GOTO 1150
1220 CLOSE #1
1230 POSITION 2,18
1240 IF F=0 THEN PRINT "KEINE EINTRAGUNG
GEFUNDEN"
1250 Q2$="SUCHE":GOSUB 3400
1260 IF JN$="N" THEN RETURN
1270 GOTO 1080
3000 REM "SAETZE HINZUFUEGEN"
3025 OPEN #1,9,0,F$
3030 K=1:? CHR$(125):PRINT N$:PRINT 4000
3040 Q1$="BITTE DATENEINGABE":Q2$=""
3050 FOR L=1 TO NF
3060 GOSUB 5800
3070 NEXT L
3080 PRINT #1;P1$;EL$;P2$;EL$;P3$;EL$;P4$
3090 PRINT #1;P5$;EL$;P6$;EL$;P7$;EL$;P8$
3100 REM UBERPRUEFEN
3110 Q1$="WEITEREN SATZ HINZUFUEGEN?"
3120 Q2$="":Q3$="JA ODER NEIN"
3130 GOSUB 5000
3140 GOSUB 7800
3150 IF JN$="J" THEN 3030
3160 CLOSE #1:RETURN
3400 REM "FORTSETZUNG"
3420 Q1$="WOLLEN SIE EINE WEITERE"
3430 Q3$="DURCHFUEREN J ODER N ?"
3440 GOSUB 5000
3450 GOSUB 7800
3460 RETURN
3800 REM "DATEN DUPLITZIEREN"
3820 OPEN #1,4,0,F$
3830 OPEN #2,8,0,FB$
3840 TRAP 3910
3850 FOR I=1 TO 4000
3870 INPUT #1;P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,P7$,
P8$
3880 PRINT #2;P1$;EL$;P2$;EL$;P3$;EL$;P4$
3890 PRINT #2;P5$;EL$;P6$;EL$;P7$;EL$;P8$
```

```
3900 NEXT I
3910 CLOSE #1:CLOSE #2
3920 RETURN
4600 REM "DATEN LOESCHEN"
4620 N$="DATENSATZ LOESCHEN"
4630 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR
1,0,15:PRINT N$:PRINT
4640 Q1$="NUMMER DES ZU LOESCHENDEN
DATENSATZES"
4650 Q2$="":Q3$=""
4660 GOSUB 5000
4670 INPUT L
4680 GOSUB 3800
4690 TRAP 4880
4700 OPEN #1,4,0,FB$
4710 OPEN #2,8,0,F$
4715 IF L=1 THEN 4770
4720 FOR I=1 TO L-1
4730 INPUT #1;P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,P7$,
P8$
4740 PRINT #2;P1$;EL$;P2$;EL$;P3$;EL$;P4$
4750 NEXT I
4780 INPUT #1;P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,P7$,
P8$
4800 TRAP 4860
4810 FOR I=1 TO 4000
4820 INPUT #1;P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,P7$,
P8$
4830 PRINT #2;P1$;EL$;P2$;EL$;P3$;EL$;P4$
4840 PRINT #2;P5$;EL$;P6$;EL$;P7$;EL$;P8$
4850 NEXT I
4870 CLOSE #1:CLOSE #2:RETURN
4890 CLOSE #1:CLOSE #2
4900 L=-1
4910 RETURN
5000 REM "DIALOG"
5001 REM -------------------
5002 REM DIALOG
5003 REM
5015 POSITION 1,20:FOR I=1 TO 3:PRINT S$:
NEXT I
5020 FOR I=19 TO 22
5030 POSITION 1,I
5040 IF I>19 THEN 5080
5050 FOR J=1 TO 38
5060 PRINT "-";
5070 NEXT J
5080 IF I=20 THEN ? Q1$
5090 IF I=21 THEN ? Q2$
5100 IF I=22 THEN ? Q3$
5110 NEXT I
5120 RETURN
5400 REM "ZEICHENEINGABE"
5430 OPEN #3,4,0,"K:"
5440 GET #3,A
5450 CLOSE #3
5460 CH$=CHR$(A)
5470 RETURN
5800 REM "DATENEINGABE"
5820 IF K=1 THEN Q3$=F1$
5830 IF K=2 THEN Q3$=F2$
5840 IF K=3 THEN Q3$=F3$
5850 IF K=4 THEN Q3$=F4$
5860 IF K=5 THEN Q3$=F5$
5870 IF K=6 THEN Q3$=F6$
5880 IF K=7 THEN Q3$=F7$
5890 IF K=8 THEN Q3$=F8$
5900 IF K>1 THEN 5930
5910 P1$="":P2$="":P3$="":P4$=""
5920 P5$="":P6$="":P7$="":P8$=""
5930 GOSUB 5000
5940 INPUT Q2$
5950 IF K=1 THEN P1$=Q2$
5960 IF K=2 THEN P2$=Q2$
5970 IF K=3 THEN P3$=Q2$
5980 IF K=4 THEN P4$=Q2$
5990 IF K=5 THEN P5$=Q2$
6000 IF K=6 THEN P6$=Q2$
6010 IF K=7 THEN P7$=Q2$
6020 IF K=8 THEN P8$=Q2$
6040 POSITION 3,K+2:PRINT Q3$
6050 POSITION 15,K+2:PRINT Q2$
6060 Q2$="":K=K+1
6070 RETURN
6200 REM "BILDSCHIRM INITIALISIEREN"
6201 REM "------------------------"
6220 ? CHR$(125):REM BILD LOESCHENT 4000
6230 PRINT :PRINT
6240 DIM Q1$(40),Q2$(40),Q3$(40),CH$(2):
DIM N$(30)
6245 DIM JN$(2),X1$(38),X2$(38),X3$(38),
X4$(38)
6250 DIM X5$(38),X6$(38),X7$(38),X8$(38),
X9$(38)
6270 DIM X0$(30),P(10),S$(38)
6280 S$="
6290 DIM F1$(20),F2$(20),F3$(20),F4$(20)
6300 DIM F5$(20),F6$(20),F7$(20),F8$(20)
6310 DIM P1$(20),P2$(20),P3$(20),P4$(20)
6320 DIM P5$(20),P6$(20),P7$(20),P8$(20)
6330 DIM F$(12),FB$(12),EL$(1)
6340 EL$=CHR$(155):REM ENDE DER ZEILE
6350 RETURN
6600 REM "PARAMETEREINGABE"
6620 GOSUB 5000
6630 INPUT X:P(K)=X
6650 POSITION 3,K+2:PRINT Q3$
6660 POSITION 32,K+2:PRINT P(K)
6670 K=K+1
6680 RETURN
7000 REM "MENUE"
7018 ? CHR$(125):REM BILD LOESCHENT 4000
7020 ON N GOTO 7140,7130,7120,7110,7100,7090
7040 X=N-6:ON X GOTO 7080,7070,7060,7050
7050 POSITION 1,12:? "0= ";X0$
7060 POSITION 1,11:? "9= ";X9$
7070 POSITION 1,10:? "8= ";X8$
7080 POSITION 1,9:? "7= ";X7$
7090 POSITION 1,8:? "6= ";X6$
7100 POSITION 1,7:? "5= ";X5$
7110 POSITION 1,6:? "4= ";X4$
7120 POSITION 1,5:? "3= ";X3$
7130 POSITION 1,4:? "2= ";X2$
7140 POSITION 1,3:? "1= ";X1$
7150 Q1$="":Q2$=""
7160 Q3$="AUSWAHL TREFFEN:  "
7170 GOSUB 5000
7180 GOSUB 5400
7190 X=VAL(CH$)
7210 IF X=0 THEN X=10
7220 IF X>=1 AND X<=N THEN RETURN
7230 Q1$="EINGABE UNZULAESSIG, WIEDERHOLEN"
7240 GOSUB 5000
7250 GOTO 7180
7400 REM PAUSE
7420 Q1$="WEITER? BITTE TASTE BETAETIGEN"
7430 Q2$="":Q3$=""
7440 GOSUB 5000
7450 OPEN #3,4,0,"K:"
7460 GET #3,A
7470 CLOSE #3
7480 RETURN
7800 REM "JANEIN"
7830 OPEN #3,4,0,"K:"
7840 GET #3,A
7850 CLOSE #3
7860 JN$=CHR$(A)
7870 IF JN$<>"J" AND JN$<>"N" THEN 7830
7880 PRINT JN$
7890 RETURN
```

# ATARI magazin - Basic Kurs

Hallo und willkommen zum ATARI-BASIC-Kurs "Programmieren leicht-gemacht.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe nun das abspeichern von Texten mit Dateinamen bearbeitet haben, widmen wir uns nun mal dem Weiteraufbau zu.

Hierzu möchte ich alle die ansprechen, die sich mit dem INPUT-Befehl ohne Fragezeichen auskennen. Leider klappte bei mir die Einbindung nicht so ganz. Bitte gebt mir mal Antwort. Am Besten per Beispiel als FAX unter der Nummer (04121) 20004 oder als UPLOAD in der "Trans Information Post - BBS" unter der Nummer "04121 20004". Lest dazu bitte die Kommunikationsecke "NEUE MAILBOX für den ATARI XL/XE und PC". DANKE !!!!

Leider ist der jetztige Teil etwas kleiner geworden als sonst, das liegt daran, daß mein Zivildienst nun beendet ist und ich nun wieder einen Vollzeitjob habe. Ich hoffe, daß dieser Teil trotzdem ausreicht.

So, jetzt aber mal zur Sache.

Heute will ich mal die angefangene Textverarbeitung beiseite lassen und einige Befehle etwas ausführlicher Besprechen. Erst einmal eine kleine Übersicht der bis jetzt besprochnen Befehle:

PRINT (?) => etwas auf den Bildschirm drucken

LPRINT (LPR.) => etwas auf dem Drucker ausdrucken

POSITION X,Y => den Cursor auf eine bestimme Position setzten

OPEN #K,X,X,X => Öffnen eines Kanals (K=Kanalnummer; X= Werte)

CLOSE #K => Schließen des geöffneten Kanals (K=Kanal)

CLR => löschen der benutzten Variablen

DIM => Variablen benennen

? CHR$ (125) => löschen des Bildschirms

END => laufendes Programm beenden

SETCOLOR a,b,c => Farben bestimmen

SOUND K,a,b,c => Töne über den Fernsehlausprecher ausgeben

Jetzt noch einmal ein kleines Listing mit den oben genannten Befehlen.

```
10 REM **** SPEICHER-TESTPROGRAMM ***

20 ? CHR$(125)

30 POSITION 0,0

40 ? "Sie haben noch freien Arbeitspeicher von :"

50 POSITION 45,0:? FRE(0)
```

So, leider habe ich in der kurzen Freizeit nicht mehr geschafft, aber dafür wird der nächste Teil wieder ausführlicher.

Für weitere Anregungen und Tips bin ich jederzeit dankbar. Diese könnt Ihr entweder hier im Magazin veröffentlichen, mir zufaxen oder in die Mailbox (TIP-BBS) schreiben.

Vielen Dank, auch für Euer Verständniß.

Kay Hallies

# Workshop - Grafinoptikum - Der Textskalierer

Auf vielfachen Wunsch (genauer gesagt auf den Werners und meinen) eröffne ich diesen Workshop über das neue Werk aus dem Hause **WASEO: Das Grafinoptikum**. Obwohl es bisher erst ganz kurz bekannt ist, wird dieser Workshop vielen zeigen können, was es damit auf sich hat und Sie somit nicht die berühmte Katze im Sack kaufen.

An dieser Stelle auch nochmal danke für die bisherige Kritik und das Lob; einer hat mal geschrieben, ihm hätte an den vorangegangenen Workshops so gefallen, daß nicht soviel Computerchinesisch darin vorkam. Ich werde mich auch weiterhin bemühen, alle Programmfunktionen so verständlich wie möglich zu erklären, und wenn es mal nötig sein sollte, auf Fachsprache zurückzugreifen, dann auch die Fachwörter genau zu erläutern.

Schließlich ist dieser Workshop nicht nur für den Computerprofi gedacht, sondern auch für den einfachen Anwender, der sich mehr dafür interessiert, was wie möglich ist und nicht wodurch.

Wer sich übrigens über den komischen Namen wundert: Er ist zusammengesetzt aus den Wörtern "Grafik" und "Panoptikum" (ein älteres Wort für Wachsfigurenkabinett). Das bedeutet, daß man wie in einem solchen Panoptikum, in dem mit Wachs gestaltet wird, die Möglichkeit hat, Grafik zu bearbeiten und damit immer wieder etwas Neues zu erstellen, nur daß es eben um Grafik geht und nicht um Wachs.

Dazu kann man alle drei Programme auf der Diskette, also den **TEXTSKALIERER**, den **GIAZ-KONVERTER** und den **SYMMETRIKER** nutzen und verschiedene Aufgaben damit erledigen. Als erstes wollen wir uns das umfangreichste Programm ansehen: Den Textskalierer. Es wurde deshalb so lang, weil es viele Funktionen enthält, die eine Menge Möglichkeiten bieten, damit zu arbeiten.

Doch zunächst werden sich vielleicht einige Fragen: Was ist eigentlich ein "Skalierer"? Dieses Wort kommt von "Skalar" und damit handelt es sich um einen Faktor, der die Größe von anderen Faktoren bestimmt. Man kann sich das etwa so vorstellen wie bei einem Zirkel mit einem Zentimetermaß. Je nachdem, welche Zahl man darauf wählt, desto größer (oder kleiner) werden die Kreise. Die Zahl ist also ein Faktor, der den Faktor Größe des Kreises beeinflußt. Beim Text ist das nun der Faktor, der die Textgröße (Breite und Höhe) angibt.

# Workshop

Soweit gut, nur wozu braucht man das eigentlich? In Turbo-Basic gibt es den TEXT-Befehl und mit dem Malprogramm XL-ART kann man einen Text auch in fast jeder beliebigen Größe festlegen und darstellen.

Das stimmt natürlich. Beim XL-ART werden die Buchstaben jedoch ziemlich unsauber, sobald man sie in einer Größe zeichnen läßt, die keiner der Standardgrößen (z. B. 8 x 8, 16 x 16, 8 x 16 Pixel usw.) entspricht. Der TEXT-Befehl in Turbo-Basic ist zwar praktisch, aber mit ihm ist nur eine bestimmte Buchstabengröße möglich. Wollte man also schreiben "Verlag Rätz präsentiert:", käme das schon nicht mehr in eine Zeile. In den Grafikstufen 9, 10 und 11 ist das noch schlimmer, denn erstens gibt es hier nur sehr wenige Malprogramme und zweitens, meines Wissens nach, keins mit einer einstellbaren Textgröße.

Deshalb entstand der TEXTSKALIERER. Mit diesem Programm werden Buchstaben nämlich nicht wie üblich aus dem Font herausgelesen und dargestellt, sondern mit wenigen Linien gezeichnet. Deshalb brauchen Sie viel weniger Platz als normalerweise. Zudem kann man die Größe frei bestimmen, somit lassen sich effektvolle Titelbilder ohne umständliche Malerei, Zoom und Kopieren gestalten.

Nehmen wir das Programm also mal unter die Lupe. Nach dem Programmstart sieht man wie gewohnt die WASEO-Bedieneroberfläche vor sich. Um ganz sicherzugehen, schauen wir erst nach, ob sich schon etwas auf der Bildfläche befindet. Dazu drücken wir einfach Return. Es taucht ein schwarzer Bildschirm vor uns auf. Aha, also noch alles frei.

Dann wollen wir gleich mal die Textfunktion ausprobieren. Wählen wir also "Text entwerfen" an. Danach befindet sich der Cursor in der Texteingabezeile. Diese Zeile kann von vorn bis hinten beschrieben werden. Sollte man dabei über den hinteren Rand hinauskommen, landet man ganz automatisch wieder vorn. Ist man etwa in der Mitte und will wieder nach vorn, braucht man nur Return zu drücken. Ansonsten ist der Cursor ganz normal mit den Pfeiltasten + Control oder dem Joystick steuerbar (wie Sie ja wissen, kann man bei WASEO die meisten Funktionen mit Tastatur und Joystick gleichzeitig ausführen). Geben wir also mal ein "Hallo ATARI-Freunde!" und drücken danach ESC.

Achtung! Sie dürfen dabei nur Großbuchstaben benutzen! Aufgrund des begrenzten Speichers war ein Einbau von Kleinbuchstaben nicht möglich (für die meisten Grafikbilder braucht man sie allerdings auch nicht unbedingt).

Nun sehen wir erwartungsgemäß wieder den Bildschirm vor uns. Der kleine, schnell blinkende Punkt ist der Zeichencursor. Wir können ihn entweder zeichenweise (also in der eingestellten Größe des Zeichens) bewegen, indem wir die Pfeiltasten ohne Control benutzen oder pixelweise, indem wir die Pfeiltasten und Control drücken.

Was heißt "pixelweise"? Nun, ein Pixel ist ein Bildpunkt. In Graphics 8 ist er genau einen Punkt, also ein Bit breit. In Graphics 15 sind das schon zwei Bit (der Bildpunkt ist also doppelt so breit) und in den Grafikstufen 9 bis 11 gar vier Bit. Der Cursor kann auch mit dem Joystick pixelweise bewegt werden.

Drücken wir jetzt jedoch Return, sehen wir kurz danach den Text. An der Breite der Linien, mit denen die Buchstaben gezeichnet wurden, können wir sehen, daß es sich um Graphics 15 handelt.

Diese Grafikstufe ist voreingestellt, alle anderen kann man dann mit einem weiteren Menüpunkt anwählen (dazu später). Nun kann es ja sein, daß wir es uns anders überlegt haben und den Text lieber in der Mitte haben wollen. Kein Problem! Drücken Sie einfach, wie auch von anderen WASEO-Programmen bekannt (Sie sehen, wenn Sie einmal mit einem WASEO-Programm arbeiten, brauchen Sie beim nächsten gar nicht mehr viel dazulernen, denn die Grundprinzipien ändern sich nicht), die Taste "H" (steht für "Hoppla").

Der Text verschwindet wieder. Warum? Immer, bevor der Text geschrieben wird, legt das Programm eine Kopie des Bildteils an, das er belegt. Wird dann "H" gedrückt, wird die Kopie wieder zurückgeschrieben, so daß man wieder den alten Zustand vor sich hat. Jetzt nehmen wir die Pfeiltaste und bewegen den Cursor bis an den Anfang der mittleren Zeile und drücken nochmal Return. Kurz danach steht an der Stelle der Text. Das könnten Sie jetzt beliebig oft wiederholen. Drücken Sie jedoch eine andere Taste als "H", geht das Programm davon aus, daß Sie den Text so haben wollen und blendet wieder das Menü ein.

Drücken wir also nochmal Return und sehen wieder die Bedienungsoberfläche. Wir wollen jetzt noch etwas anderes schreiben, aber mit einer anderen Größe und Farbe. Wählen wir also "Parameter" an. Der Cursor springt dann sofort in eins der Felder "Höhe", "Breite" und Farbe". Geben Sie überall eine 2 ein und bestätigen Sie mit Return. Dann entwerfen wir, wie schon beschrieben, einen Text, der "Dies ist ein Test" lauten soll. Wieder auf der Bildfläche wird der Text dann (bei derselben Vorgehensweise) in Grün gezeichnet, und zwar von der letzten Stelle ab, wo sich der Cursor befand. Doch halt, was ist denn das?

Dort steht jetzt nur "Dies ist ein", mehr paßt nämlich nicht hin. Wie beim Turbo-Basic-Befehl TEXT bricht der Editor auch hier das Zeichnen ab, wenn er erkennt, daß die Bildflächengrenze überschritten wird. In diesem Fall drücken Sie am besten "H" und verschieben den Cursor ausreichend. Dann wieder Return drücken (in diesem Fall lassen wir es aber erstmal so stehen und drücken nur Return).

Sie sehen, es ist wirklich sehr einfach, mit dem Textskalierer umzugehen. Außer Großbuchstaben können auch noch Satzzeichen dargestellt werden. Diese sind: Punkt, Doppelpunkt, Fragezeichen, Ausrufezeichen, Plus, Minus, Komma, Schrägstrich und beide eckigen Klammern. Und

wenn Sie nun im Textfeld Zeichen schreiben, die nicht enthalten sind? Das ist nicht weiter schlimm, der Editor ignoriert sie dann. Das gilt auch für inverse Zeichen. Umlaute können Sie jedoch selbstverständlich schreiben. Sie finden Sie auf den Tasten, wo Sie sich im internationalen Zeichensatz befinden. Lediglich ein Eszet ist nicht enthalten, was sich aber ganz leicht durch ein Doppel-S ersetzen läßt.

Sehen wir uns mal an, was der TEXT-SKALIERER noch so alles kann. Unter "Text entwerfen" steht "Farbeinstellung". Wird das angewählt, wird ein Hinweis und daneben das Farbregister mit dem bisherigen Farbwert einblendet (in diesem Fall 708 und 40). Nun kann man dort eine Zahl zwischen 0 und 255 eingeben, je nachdem, welche Farbe man haben will (ein Tip für Leute, die nur den Basic-Befehl SETCOLOR kennen: Die Farbzahl mal 16 nehmen und dann die Helligkeit von 0-15 dazuaddieren).

Drückt man Return, wird das nächste Farbregister eingeblendet, bis man alle eingegeben hat. Nun muß man aber nicht umständlich jedesmal den alten Farbwert eingeben, sondern kann ihn einfach übernehmen, indem man nur Return drückt. Natürlich kann man den Eingabeprozeß auch jederzeit mit ESC abbrechen.

Der nächste Menüpunkt ist "Farbanimation". Damit kann man eine Farbe mit einem Regenbogeneffekt unterlegen. Vorher wird gefragt, welches Farbregister man dafür nehmen will (keine Angst, die Routine verändert den Farbwert im Register selbst nicht!). Wenn man nur Return drückt, wird automatisch der Hintergrund genommen, sonst kann man es eingeben. Danach bitte nur ganz kurz Return (oder den Feuerknopf) drücken, da der Editor erwartet, daß die DLI-Routine mit einem Tastendruck abgebrochen wird und bei zu langem Tastendruck wieder zum Menü zurückkehrt.

In Graphics 15 kann man vier Farben mit diesem Effekt unterlegen, In Graphics 9 und 11 nur eine und in Graphics 10 dagegen 9. Diese Regenbogeneffekte sind besonders bei Titelbildern sehr beliebt, da sie eine Animation mit sehr vielen Farben ermöglichen.

Sehr interessant ist der nun folgende Menüpunkt: "Bildschirm". Wählen wir ihn mal an. Nun wird man gefragt, ob man den (Bild)-Schirm löschen oder eine Grafikstufe wählen will. Wir entscheiden uns für letzteres und wählen also "Grafikstufe". Jetzt können wir zwischen den vier zur Verfügung stehenden Grafikstufen wählen (und das jederzeit, es ist also ganz egal, welche Grafikstufe gerade in Arbeit ist).

Entscheiden wir uns mal für Graphics 9. Wenn wir Return gedrückt haben, kann man sehen, daß sich nun auf einmal eine 1 im Feld "Farbe" befindet. Dies geschieht automatisch, da das Programm davon ausgehen, daß Sie in der neuen Grafikstufe mit Farbe 1 zeichnen wollen.

Aber das ist uns zu dunkel und so wählen wir "Parameter" und danach für die Höhe eine 1, Breite eine 1 und für "Farbe" eine 15 an. Einen Text wollen wir jetzt natürlich auch noch schreiben. Also wieder auf "Text entwerfen" gehen und "ATARI 8-Bit-Computer" schreiben und ESC drücken. Der Cursor befindet sich jetzt durch die neue Grafikstufe wieder in der linken oberen Ecke. Da kann er auch ruhig bleiben, denn wir drücken nur Return und haben dann den Text in der größtmöglichen Helligkeit von Graphics 9 stehen. Sie sehen, wegen der gezeichneten Buchstaben paßt alles in eine Zeile (mit dem normalen TEXT-Befehl in Turbo-Basic ist das schlichtweg unmöglich!).

Wollen Sie mal sehen, wie das nun in Graphics 15 aussieht? Kein Problem, einfach wieder die Grafikstufe anwählen. Sehen Sie es? Auf diese Weise kann man sehr gut einen "breiteren Font" in Graphics 15 vortäuschen. Sie merken schon, man kann nicht umsonst jederzeit umschalten!

Nun haben wir nur einen Menüpunkt noch nicht besprochen, der aber auch sehr wichtig ist, nämlich das Arbeiten mit den Disketten. Wählt man den zweiten Menüpunkt an, kann man

## Grafinoptikum

nun das Bild laden, speichern oder sich das Inhaltsverzeichnis ansehen.

Wir wollen unser "Kunstwerk" speichern, also wählen wir das an. Jetzt werden wir gefragt, in welchem Format es abgespeichert werden soll. Dabei haben wir die Auswahl zwischen Micropainter (Standardformat der meisten Graphics 15-Bilder, 7680 Bytes + die 4 Farbwerte), Graphics Draw (mit diesem Format arbeitet auch das Malprogramm vom WASEO-Publisher. Es benötigt nach den 7680 Bytes noch ein paar mehr Informationen als das Micropainter-Format, z.B. um welche Grafikstufe es sich handelt, die Graphics-Draw-Kennung usw.) oder Wiederbeschreiben (hier wird angenommen, daß schon ein Bild existiert und nur die Grafikwerte überschrieben werden sollen, nicht noch die Farbwerte und andere Kennungen).

Speichern wir das Bild am besten im Micropainter-Format ab und wählen dies an. Dann brauchen wir nur noch den Dateinamen angeben und schon wird abgespeichert (auf der eingelegten Diskette). Danach wir die Bildfläche automatisch gelöscht, damit man wieder neu "texten" kann.

Beim Laden ist es ähnlich. Statt "Wiederbeschreiben" steht da nur "Grafik laden", es werden also nur die Grafikwerte und keine Farbwerte und sonstiges geladen. Geben Sie ein falsches Format an, ist das nicht so schlimm, das Bild wird so weit wie möglich geladen, erst dann gibt es eine Fehlermeldung und eine Rückkehr ins Menü.

Damit wäre alles soweit erklärt. Ich hoffe, es war einigermaßen gut zu verstehen. Wenn Ihr sonst noch Fragen habt, bombardiert mich ruhig damit - je mehr Fragen, desto mehr Antworten gibt es dann auch!

Bis zum nächsten Mal an gleicher Stelle! Viel Spaß beim Ausprobieren des TEXTSKALIERERS und Good Byte

Thorsten Helbing

# KLEINANZEIGEN

## Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

### Anzeigenschluß 4. Februar

Verkaufe Floppy 810 und Drucker 1027 gegen Gebot. Tel. 040/6040257 ab 18.00 Uhr, Helmut Wentzel.

Verkaufe Atari STE 1MB + allerhand Originalspiele. Preis Verhandlungssache. E. Haupt, Fabrikstr. 5, 01847 Lohmen, Tel. 03501/588371.

Habe immer tolle Softwarerestposten in kleiner Menge zu verkaufen. Liste für 1,- DM Rückporto bei Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Biete: Drag 5,- DM, Werner Flaschbier 5,-DM, 8-Bit-MAG 13+14 für 5,- DM, Scaremonger + Mad Marbles 5,- DM, Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708.

Suche Raritäten. Angebote an S. Hofer, via cá di ferro 7, CH-6648 Minusio.

Gebe ab: Neue Farbbänder für STAR LC10/LC20, Preis nach Vereinbarung. Suche: ATARI Profibuch. Weber, Amerstorfferstr. 10, 81549 München, Tel. u. Fax: 089/6900227.

Biete Atari 1064 - 64KB Speichererweiterung 600 XL für 40,- DM. K.H. Rasche, Willbeckerstr. 79, 40699 Erkrath.

Suche T.O.S. Interface Turbo Operation System. Load+Save großer Datenmenge auf Tonband oder Videorecorder. K.H. Rasche, Willbeckerstr. 79, 40699 Erkrath.

Floppy 1050 zu verkaufen. Angebote an Tel. 02451/7029, A. Denne, Konrad-Adenauerstr. 38, 52511 Geilenkirchen.

Suche Handbuch zu Microprose's Soloflight, gerne auch in englischer Sprache. Kopie wäre auch toll. Dirk, Tel. 0203/480682 Anrufbeantworter.

Suche das Video "The First Vision" von Mariah Carey. Wer kann mir das Video original besorgen? Sebastian Wunderlich, Str. der Jugend 3, 08645 Bad Elster, Tel. 037437/2437.

Wer kann mir ältere Atari magazine für 800XL/XE besorgen. Bitte nur Originale. Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47b, 99706 Sondershausen, Tel. 03632/600286.

Bücher: Großes Spielebuch 10,- DM. Was der Atari kann 5,- DM. Programmieren in Maschinensprache mit dem 6502-Processor 15,- DM. Tel. 05601/2953, Marcel Dyllong.

Suche Festplatte für Commodore PC 20-II und 3,5" Laufwerk für PC 20-III. Helmut Janiszewski, James v. Moltkestr. 40, 02826 Görlitz.

Achtung! Suche immer noch Atari-User im Raum Villingen-Schwenningen und Original Software für den 800XE. Meldet Euch bei: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld.

Suche und verkaufe ständig gute XL/XE Software, auch Second-Hand, zu günstigen Preisen. Angebote an: Andreas Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim.

Suche deutsche Dokumentation für Maus (AT 278). Suche Atarianer in Hoyerswerda und Umgebung, Peter Landgraf, Tel. 03571/3771.

Wer sucht Erfahrungsaustausch über den Schatzjäger? Ich habe einige Karten, den Wortstamm und befinde mich in der Pyramide. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250.

Suche Partner zum Erfahrungsaustausch über Druckerprogramme für den Präsident 6320. Wolfgang Drauschke, Kirschweg 51, 06667 Weißenfels.

Suche die Programme: Austro.Text und Austro.Base. Angebote an: Tel. 06021/28943 (Jürgen verlangen).

Suche immer noch die ATARI magazine 1/87 und 2/87, zahle Neupreis. Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, 09474 Crottendorf.

Verkaufe: Atari Lap 1+2 für 100,- DM. Commodore Maus für 20,- DM. Atari 130XE defekt für 50,- DM. Animation Station für 100,- DM. Multipad für 30,- DM. Und viele Spiele auf Disk und Kassette, alle Original für je 5,- DM. Liste anfordern. Wer möchte Eproms gebrannt haben? Josef Liening, Annastr. 12, 49835 Wietmarschen.

SUCHE !!!!! Ich suche immer noch das Programm "SynFile+" und ein Mailboxen-Programm für den ATARI XL/XE. Ich suche auch noch eine Floppy XF551.

Wir haben noch eine ganze Menge Bücher auf Lager. Diese Bücher sind NEU! und z.T. eingeschweißt.

OS/2 2.0 deutsche Version (TEWI-Verlag, org.69,-DM, jetzt 45,-DM). MS-DOS 6.0 mit CD-ROM und Disk. (TEWI-Verlag, org.59,-DM, jetzt 40,-DM). NOVELL NetWare 286 & 386 Version 3; Das Referenzhandbuch (TEWI-Verlag, org.79,-DM, jetzt 50,-DM). Der MS-LAN Manager2.0 (TEWI-Verlag, org.79,-DM, jetzt 50,-DM). OS/2 Vers.2 Workplace Shell (TEWI-Verlag, org.69,-DM, jetzt 50,-DM). OS/2 2.0 Trainer für Einsteiger (TEWI-Verlag, org.29,-DM, jetzt 15,- DM). PC XT/AT Numerik-Handbuch (TEWI-Verlag, org.98,-DM, jetzt 65,-DM). MS-DOS 5 ; Das Handbuch (TEWI-Verlag, org.89,-DM, jetzt 56,-DM). Speichermanagement für MS-DOS 6 (TEWI-Verlag, org.69,-DM, jetzt 50,-DM). NETZTWERKE ; Wegweiser (TEWI-Verlag, org.79,-DM, jetzt 60,-DM). PC-OK (incl. CD-ROM) Grundwissen für Einsteiger (TEWI-Verlag, org. 59,DM, jetzt 45,-DM).

Interessenten melden sich bitte bei: COMPY-TECH / Kay Hallies, Flamweg 7, 25335 Elmshorn, Tel: (04121) 10989, FAX: (04121) 20004

Bitte geben Sie bei einer Faxbestellung immer Ihre Telefonnummer an, damit wir Sie zur Bestätigung zurückrufen können. Lieferung erfolgt wahlweise per NACHNAME, VORKASSE durch Überweisung, per UPS oder per Rechnung.

Verkaufe Centronics-Interface II für DM 70,-. Jürgen Hemme, Malberger Esch 7, 49124 Georgsmarienhütte.

# Neue Public Domain

**Jede PD-Diskette nur DM 7,-**
Weihnachtsangebot siehe Seite 16

## PD-Ecke von Markus Rösner und Sascha Röber

Guten Tach beisammen,

ich darf Euch alle einmal zu dieser neuen PD-Ecke begrüßen. Auch diesen Monat gibt's wieder fünf neue PD's, die ich Euch alle kurz vorstellen möchte. Eine ausgewogene Mischung ist es allemal, zwei Games, zwei Anwender und eine Demo, da kann man wirklich nicht mosern. Doch genug der langen, sinnlosen Vorrede, stürzen wir uns ins Getümmel: Ladies And Gentlemen, schnallt Euch an, hier ist sie, die gnadenlose PD-Ecke!

## ARKANETH II

Huuu! Evil! Nein, also beginnen wir diesesmal mit einem kleinen, aber feinen Rollenspiele. Fleißige Leser des in die ewigen Datengründe eingegangenen Diskmagazines "CSM" werden sich sicherlich noch an dieses Game erinnern, da es vor Jahrtausenden dort mal veröffentlicht wurde.

Das soll jetzt nicht irgendwie abwertend gemeint sein, nein, ARKANETH II hat eine profesionelle Ausstrahlung, man sieht das augenblickliche Spielgeschehen in 3D-Form in einem kleinen Bildschirmausschnitt, eben wie bei den großen, teuren, schwer zu bekommenden Rollenspiele.

Die Grafiken sind nett gezeichnet und es gibt viel zu tun, also zu erforschen, weshalb ich von dieser PD-Disk eigentlich nicht abraten kann. Was heißt eigentlich? Man kommt an diesem tollen Game einfach nicht vorbei!
Best.-Nr. PD 275 DM 7,-

## GARDEN OF CONFUSION

Böse, böse. Du bist in einem Labyrinth gefangen und hast etwa zehn Minuten Zeit, zu entrinnen. Du siehst das Labyrinth aus der Vogelperspektive. Na toll! Dann gibt's ja gar nichts zu tun! Oh doch, mein guter! Man sieht zwar alles, aber der Weg ist schwer, alle paar Schritte wird man angehalten und muß mit einem Gnom z.B. Craps (ein Würfelspiel) spielen oder leichte Rechenaufgaben erfüllen.

Gewinnt man, darf man weitermarschieren, bei einer Falschantwort wird man an den Startpunkt zurückversetzt und darf nochmals von vorne beginnen. Was sich jetzt so banal anhört ist etwas banal umgesetzt, spielt sich aber keineswegs banal, sondern macht richtig süchtig! Ein tolles Spiel, das einem Nerven wie Drahtseile abverlangt!
Best.-Nr. PD 276 DM 7,-

## NORTH LONDON UTILITIES

Eine tolle Sammeldisk mit vielen nützlichen Programmen. Es sind z.B. Kopierprogramme dabei, mit denen man Boottapes zu Bootdisks macht, Files zu Bootdisk, ach irgendwie kann man alles überhall hin kopieren.

Kopierprogramme für zwei Diskstationen sind auch dabei. Wer also viel kopieren will, sei es nun Tape-Disk, Disk-Disk oder alles irgendwie untereinander, auf dieser Disk gibt's Lösungen für alle Kopierprobleme. But: Raubkopieren sucks!

Best.-Nr. PD 277 DM 7,-

## SPARTA-DOS 3.2F + TOOLKIT

Sorry, aber noch ein Dos. Es ist zwar von der Aufmachung und den Funktionen und den enthaltenen Tools zwar nicht übel, aber noch ein neues Dos ist nicht mein Ding. Wer denkt, daß er's nötig hat, kann sich diese Disk zulegen.
Best.-Nr. PD 278 DM 7,-

## DEMOHITS 7

Der Abschluß dieser PD-Ecke macht diese Democompilation. Ich werde nun auf die enthaltenen Demos kurz eingehen:

**Battleships:** Das geniale Titelbild samt der genialen Titelmelodie des genialen Polen-Games.

**Music Show:** 28 Sounds von bekannten Games, wie z.B. Draconus, Nibelungen, Warhawk, Milkrace und und und, mit nettem Menü.

**Self Control Mix Hit:** Ein Digistück, nicht mehr und nicht weniger.

**White House:** Das weiße Haus + Scroller + Musik.

**Oh My Dot:** Berechnete Grafiken, deren Werte man per Joystick verändern kann, mit Musikuntermalung.

**Fighters:** Als Begrüßung darf man erstmal ein Passwort eingeben, das Titelbild überspringt man mit Tastendruck, mit den Zifferntasten erreicht man stellenweise andere Darstellungen von Fliegern.

**Micro Demo IV:** Das tolle Soundstück Digiloo Digiley wurde zum 10000mal verwendet, mit Grafik im Hintergrund, Farben kann man per Ziffern/Buchstaben-Tasten verändern!

**Magnetic Demo:** Verschwendung! Thrust-Titelbild plus ein wenig Sound.

# ATARI magazin - Oldie-Ecke - ATARI magazin

**Rigoletto:** Wer schon immer einmal die grüne Weisheit sehen wollte, darf sich hier derer erquicken! Durch Tastendruck erreicht man das abspielen anderer Melodien.

**Cosinus Demo:** Noch mehr berechnete Grafiken.

**Aceplotter:** Mit der Start-Taste überspringt man den ersten Teil, der zweite Teil ist mal wieder berechnet und zwar berechnete Grafiken.

Insgesamt gesehen befinden sich einige nette Demos auf dieser Disk, allerdings sollte man die Schattenseite nicht übersehen.

Best.-Nr. PD 279 DM 7,-

Ich hoffe, daß Euch das Angebot diesesmal wieder zusagt. Ich hoffe, daß wir bis zur nächsten Ausgabe wieder ein paar neue PD's von Euch bekommen. Bis dahin wünsche ich Euch einfach viel Spaß mit den vorliegenden, neuen PD-Disks. Adios und auf Wiederschauen!

## Oldieecke

### Paradox

**Hallo Adventurefreunde!**

Habt Ihr mal wieder lust auf ein interessantes Spiel? Ja? Dann folgt mir doch durch Paradox.

Schon zu beginn merkt man, warum das Spiel Paradox heißt. Man steht an einem Baum am Rand der Wüste und fragt sich "Was nun?". Ich gehe einfach in eine Richtung, lande mitten in der Wüste und stehe vor einer Telefonzelle!

Also, so ganz nach einem normalen Adventure hört sich das ganz bestimmt nicht an. Paradox ist ein deutsches Grafikadventure alter Machart. Die recht guten Grafiken werden einzeln eingeladen und Sound ist ein Fremdwort.

Der Parser ist ein weig dumm und versteht nur das nötigste, aber es reicht zum problemlosen Spielen. Durch den sonderbaren Spielverlauf ist Paradox auch für den Adventureprofi eine Herausforderung. Das Spiel kann durch die genauen Ortsbeschreibungen und die teilweise witzigen Texte stundenlang an den Bildschirm fesseln und ich kann es nur empfehlen. Sascha Röber

Wertung 1=mies 10=super

**************

*Grafik 7*

*Parser 6*

*Motivation 7*

*Gesamt 7*

**************

Best. Nr. PD 53 7,- DM



# Aktuelle Produktinformationen

## Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

## PD-MAG 1/95

Hallo Liebe Leser!

Ja, es ist wieder soweit, die kalte Jahreszeit hat uns wieder. Jetzt, da die Abende sich wieder in die Länge ziehen sitzen auch die Atarianer wieder mehr vor dem kleinen 8-Bit Wunderkasten. Und was fehlt dann an diesem schönen Bild? Die richtige Software!

Aber keine Panik, denn das neue PD-Mag ist da und bietet diesmal neben seinen 6 Softwaretests, den Leserbriefen, der großen Tips und Tricks-Ecke und vielen anderen interessanten Texten auch ein brandneues Menüsystem mit 5 verschiedenen Druckertreibern, auch für 1027 und 1029, und natürlich jede Menge an erstklassiger PD-Soft.



Da wäre zum Beispiel Myriapede, ein toller Centipede-Clone. Dann ist da noch das Sammelspiel Bonk, das Spiel Xagon, der Adventureklassiker the 7 Keys, das Weltraumabenteuer Cristal Cluster, 3 kleinere Demos mit viel Musik und tollen Effekten.

Dann ist da noch die Megademo bitter reality, die gleich eine ganze Diskseite voll atemberaubender Demoparts bietet.

Aber auch der Anwender kommt nicht zu kurz, denn mit dem Leistungsstarken CSM- Text-Editor bekommt er ein super Textverarbeitungsprogramm. Wer viel mit Zahlscheinen arbeitet kann diese mit UEPRINT auf seinem Drucker ausfüllen lassen. Wem der 3D-Schriftzug der Lucasfilmspiele gefällt, dem kommt der Headliner 2 sicher recht und gerade um diese Zeit ist das Programm GESCHENK.TUR sicher sehr nützlich, denn mit ihm lassen sich tolle Wunschzettel aufstellen.

So, und nun die Preisfrage: Bietet irgendein Mag da draußen für einen so geringen Preis vergleichbares? Nein, nein und nochmals nein! Deswegen zögert nicht länger und abonniert noch heute das PD-Mag!

Best.-Nr. PDM 195 DM 12,-

### Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 48

## SYZYGY 1/95

Hallo Freaks, ein neues Jahr bricht an und damit auch der zweite Jahrgang SYZYGY! Ein Jahr lang haben wir nun gebraucht, bis wir alles einigermaßen auf die Reihe bekommen haben, aber jetzt konnten wir endlich diverse Schritte einsparen und haben in gnadenloser, langer Arbeit das neue SYZYGY zusammengestellt.

Die vielgeschätzte Aktualität ging dabei selbstvertändlich nicht flöten, denn selbst wenn am letzten Tag noch neue Infos kommen, werden wir das SYZYGY ummoddeln, damit Ihr eine ganz aktuelle Ausgabe in den Händen halten könnt. In dieser Ausgabe erwarten Euch u.a. folgende Themen:




- XL/XE-Mania - der erste Schritt in die Öffentlichkeit

- Adventure Corner für lange Winterabende, hier werden wir Euch Tips, Tricks & Lösungen zu verschiedenen Adventures bieten

- Im Testgewitter befinden sich u.a. Axilox Crystal Castles, Midnight und Serpentine und natürlich noch mehr

- Die Abbuc JHV werden wir auch mit ein paar Worten huldigen

- Als Software gibt es die oft gesuchte, aber bisher wenig verbreitete, doch recht geniale "Intel Outside" Demo. Eine Demo mit mehreren Parts, die leider die ganze Rückseite einnimmt, sodaß wir nicht soviel Text bieten können, wie es bei den ersten Ausgaben der Fall war.

Ich hoffe, unser Schweiß, den Tee, den wir verschlungen haben, die Zitronenlimonade, das Hohe C und die Salzstangen waren nicht alle umsonst und Ihr mögt das neue SYZYGY mitsamt neuem Intro (wenn alles klappt). Bis dann. Adios, Euer SY-Team.

Best.-Nr. AT 323 DM 9,-

# ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

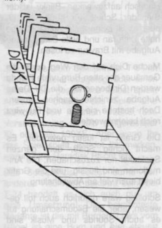
## DISK-LINE 32

Da Winterabende ziemlich lang werden können, kommt die neue DISK-LINE mit reichlich Spiele-Software zu Euch:

**FUSSBALL MAL GANZ ANDERS** erleben kann man z.B. bei diesem Spiel. Es gilt, einen Ball an Linien, die sich ständig vor dem Tor bewegen, vorbeizuschießen.

Beim Würfelspiel **KEINE EINS** spielt man gegen den Computer und kann alles werfen, bloß keine Eins, da sonst alle Punkte der Runde verloren gehen.

Geschickt muß man hingegen bei **FROGS AND FLIES** sein; als cleverer Frosch muß man hüpfen und dabei die über dem Teich schwirrenden Fliegen fangen, was auch mal "ins Wasser fallen" kann (wortwörtlich!).




Leicht hat man es auch als **KERZENHEINZ** nicht, denn der muß die Kerzen in einem Labyrinth auspusten, darf sich dabei aber nicht von einer umherschwirrenden Kugel erwischen lassen.

Fallschirmspringer und Freunde der Luftfahrt aufgepaßt, Euch wird bestimmt **SKYDIVER** gefallen, wo man von einem Flugzeug abspringen und auf den Landeplatz schweben und darauf achten muß, seinen Fallschirm rechtzeitig zu öffnen, um nicht eine Bruchladung zu machen.

Genau richtig zur Jahreszeit haben wir auch das Spiel **SKIRACE**, mit dem Sie beweisen können, ob Sie mit den Abfahrtsskiern eine Strecke hinunterfahren können und dabei nicht einen Fahnenstock auslassen oder umfahren!

Neben diesen Spielen hat diese DISK-LINE-Ausgabe aber noch viel mehr zu bieten:

**S.A.M.-Anwender** erwartet ein Accessory, mit dem man den Status der Sektoren auf einer Diskette und damit sogar evtl. einem Kopierschutz auf die Schliche kommen kann.

Für Musikfreunde gibt es das berühmte Stück **BALLADE POUR ADELINE**, was zwar am besten auf einem Klavier klingt, aber auch vom ATARI XL/XE noch sehr melodisch präsentiert wird.

Aber auch die Demos haben es wieder in sich: Die **SILVER DEMO** kommt aus Polen und hat nicht nur Musik, sondern auch drei Bildschirme mit Grafik und Farbanimation zu bieten. Die **Colourspace-Demo** zeigt, welche bunten Farbgrafiken und -figuren in Graphics 11 möglich sind und man kann diese sogar noch mit dem Joystick und der Tastatur beeinflussen!

Und Sascha Röber hat auch wieder zugeschlagen und seine **DISK-LINE-DEMO III** geschrieben, wieder mit Grafikzeichnungen, Hintergrundmusik, Grafik-Bildern, Regenbogen-DLIs und anderes mehr.

Der absolte Hit dieser Ausgabe ist aber der **DISPLAY-LIST-SCROLLER**: Man kann damit jede beliebige Zeile in Graphics 0 zu einer Scrollzeile machen, in der jeder Text, der darin steht, nach oben gescrollt wird. Geschwindigkeit und Basic-Art (Turbo oder ATARI) sind frei wählbar!

Jedem ATARI XL/XE-Besitzer wird hiermit wieder Software geliefert, die einem für längere Zeit in den Bann schlagen wird. Also nicht lange überlegen, sondern gleich besorgen!

Achtung! Noch immer werden dringend neue Programme für die DISK-LINE gesucht! Deshalb 'ran an Eure Tastatur und los geht's, wir freuen uns auf Euer Programm!

Best.-Nr. AT 324 DM 10,-

## Quick-Magazin 15

Alle Jahre wieder gibt es ein neues Quick-Magazin. Rechtzeitig zum Fest ist Ausgabe 15 für alle Quickfreunde und solche die es werden wollen erschienen. Eigentlich wollte ich für dieses Atari-Magazin pausieren, aber für dieses Ereignis nimmt man sich doch noch mal ein Stündchen Zeit.

Was steht diesmal auf dem Wunschzettel? Zuerst einmal die EMS-Treiber von Rainer Caspary, die ja schon im Atari-Magazin 4/94 angesprochen wurden. Wer jetzt noch behauptet, der XL habe zu wenig Speicher, der ist selber Schuld.

Ebenfalls von Rainer Caspary ist der



# GAMES

dritte Teil über Datenkompression. Der Text ist sehr verständlich und unterhaltsam geschrieben, auch wenn es teilweise recht theoretisch wird, aber das liegt in der Materie des Themas. Meiner Meinung nach ist dieser Beitag der interessanteste des ganzen Magazins. Rainer sollte sich überlegen, ob er diese Serie nicht noch ausbaut und im Rahmen einer Quick-Sonderdisk "Datenkompression" publiziert.

Harald Schönfeld hat sich hingesetzt und eine Library zur Ansteuerung von Hewlett-Packard-Druckern wie z.B. den DeskJet oder LaserJet geschrieben. Wer einen HP-Drucker besitzt, der sollte sich die beigefügte Hardcopy mal zu Gemüte führen.

Von Uwe Jacob stammt eine Winkellibrary. Die Library rechnet die verschiedenen Winkelmaße untereinander um. Unterstützt werden DEG, RAD, GRAD und SEX (Sexagesimalschreibweise).

Alles in allem ein rundes Bild. Reinschauen lohnt auf alle Fälle.

Florian Baumann
Best.-Nr. AT 316 DM 9,-

## LAS VEGAS CASINO

Ladies And Gentlemen, die Tore von der Spielhölle Las Vegas liegen nun




unweigerlich in den eigenen vier Wänden. Zeppelin veröffentlichte dieses Spiel vor Jahren einmal als Kassette, jedoch kam es wegen der immens langen Ladezeiten nie zu einem richtig schönen Spiel. Dem ist jetzt Abhilfe geschaffen, denn Las Vegas Casino liegt nun als Diskettenversion bereit.

Ist das Spiel geladen, findet man sich erstmal im Titelbild vor, von dem aus man, bevor man ein Spiel starten kann, erst die Bank besuchen sollte, um Chips einzutauschen, die man in Las Vegas nun einmal benötigt, da hier nichts über Bargeld geht. Hat man dies getan, kann man loslegen und sich eines folgender Spiele heraussuchen:

- **BLACKJACK**
- **BACCARA**
- **ROULETTE**
- **CRAPS**

Es sind also zwei Karten- und zwei Würfelspiele. Die genauen Anleitungen zu diesen Spielen, sofern nicht bekannt, sind der Anleitung zu entnehmen. Aber es müßten eigentlich alle bekannt sein; es wurden meiner Meinung nach die bekanntesten Spiele herausgesucht und umgesetzt.

Was das Spiel jetzt so interessant macht sind zum einen die grafischen Aspekte und zum anderen der gute Spielfluß. Es wurde sehr viel mit Grafik gearbeitet, man sieht z.B. auf dem Schirm Mitspieler und andere Grafiken, alles einigermaßen detailreich und zum anderen schön bunt. Es handelt sich hier also nicht um ein Casinospiel, wie es schon Dutzende gibt, mit Las Vegas Casino hat man es mit einem ausgereiften Produkt zu tun. Von Vorteil ist zudem, daß alle Spiele im Speicher stehen, man also nicht mit jedem Spiel nachladen muß, ein weiterer, sehr vorteilhafter Punkt, wie ich denke.

Summasumarum kann ich nur sagen, daß Las Vegas Casino mal ein etwas anderes Spiel ist, um sich lange Abende zu verschönern. Statt ballern, suchen, rennen usw. kann man sich einmal an ein paar Glückspielen probieren. Abwechslung, die einem sicherlich einmal gut tut und mit Sicherheit auch ein wenig süchtig macht! Lohnenswert. In diesem Sinne.

Best.-Nr. ATM 13 DM 24,90

# BLINKY SCARY SCHOOL

Endlich ist mal wieder ein lustiges Run&Jump-Spiel von den Toten auferstanden. Vor Jahren wurde es einmal über Zeppelin veröffentlicht, jetzt fand es als Diskettenversion den Weg in unsere Gefilde.



Du übernimmst die Rolle von Blinky und Deine Aufgabe besteht darin, innerhalb der Nacht den Geist von Hamisch aufzuwecken. Blinky ist der Star der Schule für neue Geister, aber es ist seine erste Aufgabe, also halte Dich ran und helfe Blinky, seine Aufgabe mit Bravour zu lösen.

Mache Dich auf den Weg durch die Gemäuer der alten Burg, viele Feinde werden Dir begegnen, die Dir Deine Aufgabe zunichte machen wollen. Doch bestehe sie alle und Du wirst reich belohnt werden!

Die Grafik ist lustig geworden. Es macht richtig Spaß, dem ganzen Spektakel nur zuzuschauen. Die Animationen sind flüssig, und die Grafik bietet auch viel an Abwechslung.

Scrolling wäre natürlich auch toll gewesen, aber die Bildumschaltung tut es auch. Sounds und Musik sind ebenfalls toll geworden und das Spiel macht einfach Spaß zu spielen, alleine schon wegen der Handlung, die nicht alltäglich ist. Ein Spiel, das sich wirklich einmal lohnt, gekauft zu werden.

Best.-Nr. ATM 14 DM 24,90

# ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

## T-34 The Battle

Dieses Spiel macht seit der JHV 1993 seine Runden in der Szene, aber nicht als Raubkopie, nein, mündlich! Es wurde dort vorgestellt und seither ist die Nachfrage nach diesem Spiel riesengroß. Gut ein Jahr später war es dann endlich soweit: Es ist im Verkauf gelandet, dieses Spiel und die Erwartungen sind natürlich riesengroß. Aber gleich vorweg: Die Erwartungen wurden locker erfüllt.



Zuerst aber zum Spielprinzip: T-34 ist für zwei Spieler ausgelegt oder einen Spieler, der gegen sich selbst spielt. Außerdem braucht das Spiel eine Ramdisk von minimun 128kB, d.h. Voraussetzung ist ein aufgerüsteter XL oder ein 130XE. Aber wenn Ihr das Spiel spielt, werdet Ihr merken, warum eine Ramdisk Pflicht ist!

Das Spielprinzip selbst dürfte von anderen Rechnern bekannt sein, bei T-34 handelt es sich auch nur um eine Umsetzung! Die bekannteste Variante ist die mit Burgen. Links vom Hügel ist eine Burg und hier steuert ein Spieler die Steinschleuder, rechts ebenso. In der Mitte ist nun ein Hügel, es gibt Wind usw. und das Ziel besteht darin, die gegnerische Burg zu vernichten.

Bei T-34 ist das ganze dann noch ein wenig futurisiert, die Steinschleudern und Burgen sind zusammen ein Panzer. Die Landschaft ist unterschiedlich, man kann sich eine im Titelbild bei den Optionen aussuchen, ebenso kann man im Titelbild die Optionen, wie Wind usw. einstellen. Mit den Panzern kann man dann noch ein wenig umherfahren.

Die Grafik ist phänomenal, das Scrolling ist butterweich, die Animationen super! Eine Augenweide, dieses Game, die Soundeffekte lassen einen auch aufhorchen. Technisch ist dieses Spiel perfekt.

Aber was bringt Technik, wenn das Spiel nichts taugt?! Genau, aber nicht einmal in diesem Punkt kann man über T-34 ablästern, es macht tierisch Spaß und macht süchtig! Man beginnt um 20.00 Uhr testzuspielen, um zwei Uhr fällt man totmüde ins Bett!

Einfach ein geniales Spiel, das man sich nicht entgehen lassen sollte. T-34 gehört wohl zu den Pflichtkäufen dieser Ausgabe, ein Spiel, das sein Geld bis auf den letzten Pfennig wert ist! Das erlebt man wirklich selten, aber hier ist es so!!!

Best.-Nr. ATM 15 DM 24,90

## SYZYGY 6/94

Die sechste Ausgabe dieses Diskettenmagazins präsentiert sich diesmal in etwas anderer Fassung as gewohnt. Sobald man die Diskette eingelegt und den Computer gestartet hat, wird erstmal eine Weile geladen.

Ein Titelbild kann man in dieser Ausgabe überhaupt nicht sehen, es wird also gleich das Textleseprogramm mit dem Inhaltsverzeichnis geladen. Dies hat sich zwar nicht völlig, aber doch wesentlich verändert. Der Rand ist nun nicht mehr schwarz, sondern blau und der Hintergrund schwarz statt weiß.

In der obersten Zeile steht nicht mehr "PPP's SYZYGY" sondern nur noch "SYZYGY" und darunter die Nr. der Ausgabe. In den untersten Bildschirmzeilen kann man noch lesen, daß man entweder die Tastatur, den Joystick oder die Zehnertastatur CX 85 benutzen kann.

Wem nun das vom alten "8Bit-Magazin" sehr bekannt vorkommt, der irrt sich nicht, denn tatsächlich erscheint in großen Buchstaben die Meldung "8 Bit", sobald man das Inhaltsverzeichnis ausdruckt, auf dem dann auch noch "Inhaltsverzeichnis Ausgabe 01/92 - 8 BIT MAGAZIN steht. Wer außerdem mal ins Directory schaut, der sieht dort jede Menge Dateien, die mit "ACHTBIT" anfangen. Neu ist allerdings Musik, die ständig im Hintergrund läuft.

Liest man nun zuerst das Vorwort, wird man wieder von Markus begrüßt, der darin auch bekannt gibt, daß sein Co-Autor Stefan wieder keine Zeit hatte, das Magazin fertigzustellen und er es erneut in wenigen Tagen erledigen mußte.

Dann weist er auf das Fehlen der Rubriken "Anwendersoftware" und "PD" und auf die Software auf der Diskettenrückseite hin. Darauf befinden sich mehrere vom ehemaligen TOP-Magazin-Team erstellte Basic- und Turbo-Basic-Programme, von denen die meisten allerdings nur kleine Demos sind.




Außerdem gibt es noch ein Textleseprogramm vom AMC-Verlag, ein paar Seiten und der AMC-Editor. Gleich nach dem Vorwort kann man die Anleitung anwählen.

Im Prinzip hat sich im Vergleich mit dem alten Textleseprogramm nichts geändert, nur die Musik soll man jetzt mit der Taste "3" an- und ausschalten können, was aber leider nicht funktioniert. Wem die Musik also zu

# Aktuelles im AM

nervig wird, dem bleibt nur übrig, den Lautsprecher seines Fernsehers abzustellen.

Dann folgt ein Text, in dem Markus erklärt, warum er dieses Textleseprogramm genommen hat und unter welchen Umständen er das Magazin fertigstellen mußte. Er meint, er habe nicht wieder so einen "halben Pfusch hinlegen" wollen und deshalb lieber ein Textleseprogramm mit weniger Optionen genommen.

Dann bittet er um Zusendungen von Leserartikeln und verspricht, jeden dafür mit Software zu belohnen. Das Thema ist nicht festgelegt, man kann also einen Leserbrief, Testbericht oder sonstwas hinschicken.

Die nächsten beiden Texte informieren über die Themen, die in den vorherigen Ausgaben (einschließlich der letzten) behandelt wurden. Wer also irgendwelche Ausgaben verpaßt hat, kann sich hier nochmal einen Überblick verschaffen.

Da Weihnachten nicht mehr fern ist, gibt es ein besonderes Angebot, was im Text danach erklärt wird. Für einen bestimmten Geldbetrag bekommt man ein Spiel aus einer Auswahl und dazu noch ein Modul. Um welches Spiel und Modul es sich dabei handelt, entscheidet der Zufall, es stellt also immer wieder eine Überraschung dar. Neugierige und Leute, die sich gern zu Weihnachten überraschen lassen, haben hier eine gute Gelegenheit, wenn sie das Angebot nutzen.

Das nächste Thema hat eigentlich gar nichts mit Texten zu tun, denn hier geht es um die Einbindung von Bildern. Hat man es angewählt, wird auch eins geladen, und nach einer Weile sieht man eine eingescannte Halbnackte vor sich.

Darüber kann man natürlich geteilter Meinung sein, aber es gibt wirklich qualitativ hochwertigere Bilder als diese groben Scannversuche, wo zudem das Thema ja weder kunstvoll noch einfallsreich ist. Aber der nach dem Bild erscheinende Text weist darauf hin, daß dies nur ein Beweis dafür gewesen sein sollte, die Möglichkeit der Einbindung von Bildern im Standard und gepacktem Format zu demonstrieren und sich die Leser melden sollten, ob sie überhaupt Bilder wollen oder nicht und möglichst mit eigenen Werken zu den Grafikwerken beisteuern sollten.

Man darf demnach gespannt sein, wie die Idee ankommt und ob es im Syzygy statt nur Text demnächst zwischendurch auch mal Bilder zu sehen gibt (wenigstens ein Titelbild wäre ja schonmal sehr vorteilhaft, da ein Magazin auf Diskette eigentlich nicht darauf verzichten sollte).

Nun gibt es Kleinanzeigen zu lesen. Viel sind es allerdings nicht und sie sind auch alle von Markus selbst. Das liegt sicher an der zu geringen Leserbeteiligung. Da dieser Service aber umsonst ist und dort jeder Kleinanzeigen veröffentlichen kann, wird die Rubrik sicher in Zukunft noch mehr genutzt werden.

Viele der sich danach anschließenden Texte befassen sich mit Spielen. So wird TRANSMUTER (ein Weltall-Ballerspiel), BEER BELLY BURT'S BREW BIZ (ein Renn- und Springspiel, bei dem es darum geht, eine Brauerei zu retten), SIDEWINDER (auch ein Weltall-Ballerspiel), SPY VS SPY: ANTIC ARCTICS (der dritte Teil der Spion-gegen-Spion-Spiele), CAVERNIA (ein Weltall-Geschicklichkeitsspiel), A HACKER'S NIGHT (ein Strategiespiel, bei dem das Herumforschen in einem Datennetz simuliert wird), YOGI'S GREAT ESCAPE (auch ein Renn- und Springspiel), KENNEDY DAGLISH SOCCER MANAGER (Fußballmanager-Spiel), und DER STEIN DER WEISEN (Adventure) getestet.

Das Testschema ist leider nicht einheitlich, da die Berichte von verschiedenen Leuten geschrieben wurden, von denen welche nur eine abschließende Zusammenfassung schreiben und andere eine Auflistung der Vor- und Nachteile, was allerdings trotzdem noch genug Anhaltspunkte bietet.

Es folgt eine Beschreibung einer Methode, mit der man endlos Leben in allen Spielen erhalten können soll; tatsächlich kann man es damit nur bei Bootdisketten und wenn man im Besitz eines Kopierprogrammes und eines Diskettenmonitors ist. Allerdings ist die Methode auch etwas umständlich und aufwendig.

Wer das Spiel A HACKER'S NIGHT hat, wird die Tips im Text danach wahrscheinlich gut gebrauchen können, denn hierbei handelt es sich im die Komplettlösung. Man muß also nicht wie ein echter Hacker stundenlang probieren, sondern kommt damit recht schnell weiter, da man die Passwörter usw. weiß.

Markus spricht nun noch über das Jahresabo 1995, gibt Neuigkeiten über zwei Spiele bekannt (eins davon ist T-32, was dem alten Basic-Spiel "Burgenschlacht" recht ähnlich ist, nur mit Panzern gespielt wird und natürlich viel bessere Grafik und Effekte bietet). Dann kann man noch ein paar Witze und anschließend den Abschiedsartikel für 1994 lesen.

Fazit: Obwohl diese Ausgabe wenig Neues zu lesen bietet, gibt es doch unterhaltsame Informationen zu lesen, die Testberichte sind fast immer flüssig geschrieben und Tips und Witze lockern alles wieder etwas auf.

Die Software auf der Rückseite ist zwar nichts besonderes, aber da vieles in Basic geschrieben ist, kann man daraus ggf. noch etwas lernen. Es bleibt zu hoffen, daß dieses Magazin (wie es auch im Vorwort angekündigt wurde) durch eine bessere Organisation künfig noch besser gestaltet werden kann.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 314 DM 9,-

# ATARI magazin - PD-MAG 6/94

## PD-MAG 6/94

Was tut sich so in der PD- und ATARI-Szene? Wer das wissen will, wird in Sascha Röbers neuster Ausgabe des PD-Mags wieder darüber und über vieles mehr informiert. Besonders das Intro ist diesmal wieder ein Leckerbissen, programmiert wurde es von Friday (Wolfgang Freitag), der auch schon von mehreren Demos her bekannt ist und damit ein neues Glanzstück seiner Programmierkunst präsentiert.

Zuerst sieht man ein Titelbild, wonach noch Daten geladen und entpackt werden. Wenn dabei öfters der Lautsprecher brummt, ist nicht etwa der Computer kaputt, das ist Absicht. Vermutlich soll dadurch darauf hingewiesen werden, daß sich "im Computer" noch etwas tut.

Anschließend sieht man in der Bildschirmmitte ein weißes Rechteck in Graphics 8, in das verschiedene Grafiken in schneller Reihenfolge gezeichnet werden. Mit dem Joystick kann man die zugehörigen Werte selbst verändern und so herumexperimentieren, welche Grafik dabei herauskommt.

Unter der Grafikfläche läuft ein großer Scroller vorbei und es gibt eine schnelle Musik zu hören. Wer diese Intro nun beendet, wird gleich noch eine Überraschung erleben, denn es ertönt eine digitalisierte Stimme, die ruft "Was??? Und dafür sitzt man hier drei Stunden 'rum???" Der Rest ist leider schwer verständlich, am Ende hört es sich jedenfalls so an, als würde etwas kaputtgeschlagen. Hier hätte Wolfgang doch lieber noch einen Text einblenden können.

Im sich anschließenden Vorwort lobt Sascha die gestiegene Beteiligung der Leser und auch die Einsendung von sogar zwei Intros. Er schreibt aber auch, daß trotzdem die Mitgliederzahlen von PPP und dem ABBUC in den Keller gingen, weshalb jeder doch etwas mehr Werbung machen sollte, damit alle, die noch nie davon gehört haben, darauf aufmerksam werden und die Mitgliederzahlen wieder steigen.

Dieser Vorschlag ist wirklich überlegenswichtig, wenn es auch in Zukunft noch ein ATARImagazin, PD-Mag, die DISK-LINE und weitere Angebote geben soll! Also Leute, wenn Ihr noch welche kennt, die Interesse haben könnten, nicht zögern, sondern gleich auf das Angebot von PPP, ABBUC usw. hinweisen! Auch "kleine Computer" wie unsere haben ein Recht, daß man sich mit ihnen beschäftigt, besonders weil der Hersteller dieser Geräte (der nur leider nichts mehr von ihnen weiß) immer noch existiert, im Gegensatz zu einem anderen, und deshalb darf sich kein ATARIaner nur wegen der "großen Computer" unterkriegen lassen!

Im Hauptmenü trifft man wieder auf die bekannten Rubriken. Als erstes schauen sich sicher viele "ATARI Neues" an. Darin liest man überraschenderweise, daß in den Kaufhäusern die 5 1/4-Zoll-Disketten verschwinden sollen (offenbar geht man dort davon aus, daß jeder nur noch mit 3,5-Zoll-Laufwerken arbeitet). Ob das allerdings schon ein Grund zur Panik ist, kann man bezweifeln, denn Kaufhäuser sind ja zum Glück nicht die einzigen Quellen für Disketten der älteren Größe.

Außerdem steht unter den Neuigkeiten, daß es bei PPP nun wieder alte Klassiker zu kaufen gibt, das angebliche neue AMC-Diskettenmagazin "Inside" gebe es noch immer nicht, die ABBUC-Box Schwierigkeiten hatte (durch einen plötzlichen Ausfall. Inzwischen soll sie jedoch wieder in Ordnung sein und einen neuen Verwalter haben).

Zum Schluß empfiehlt Sascha, die XF-Speedy besser von einem Fachmann einbauen zu lassen, da das Laufwerk sonst "beleidigt" sei und nur Ärger mache. Nach meinen Informationen von Klaus Peters muß man

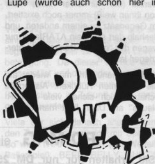
auch erst eine Menge des Innenlebens dieses Laufwerks auswechseln, bevor die Speedy eingebaut werden kann, und da einem als Laie da viel passieren kann, ist es besser, einen Fachmann (der auch dafür geradestehen muß) das Teil installieren zu lassen.

Wie schon im Vorwort lobt Sascha in der Rubrik "Wettbewerb" nochmal die gestiegene Beteiligung. Außerdem ermuntert er dazu, so weiterzumachen, da es dann vielleicht möglich wird, das ganze PD-Mag mit den Einsendungen zu füllen (also sieht man, daß die Gewinnchancen sehr gut sind!).

Neu ist der Assemblerkurs, den Heiko Bornhorst übernommen hat. Darin erklärt er zunächst mal sehr anschaulich die Befehle, mit denen man den Wert in einer Speicherzelle verändern kann (in BASIC mit dem Befehl POKE x,x). So kann man jetzt mit dem PD-Mag auch etwas Assembler lernen und das kann sehr nützlich sein, da manche Prozesse nur in Assembler möglich sind oder dort einfach viel schneller ablaufen können.

Schonmal vom "Multipad 3" gehört? Dabei handelt es sich um ein multifunktionales Eingabegerät, das in der Hardware-Rubik getestet wird. Zunächst ist es ein Joystick und Drehregler zugleich, es sind aber auch Zusatzgeräte wie Maus oder Maltafel anschließbar. Außerdem wird mit dem Multipad ein 3D-Skyspiel mit einer 3D-Brille geliefert, bei dem man dieses Eingabegerät gleich ausprobieren kann. Wer es demnach kauft, bekommt nicht nur eine Hardware mit mehreren Möglichkeiten, sondern gleich auch noch ein raffiniertes Spiel dazu.

Unter den Softwaretests befinden sich auch in dieser Ausgabe wieder Programme der unterschiedlichsten Art. Als kommerzielles Spiel nimmt Sascha LASER ROBOT unter die Lupe (wurde auch schon hier im ATARImagazin vorgestellt), dann die ABBUC-PD Nr. 2 (Spiele in Basic), das Strategiespiel GARDEN OF CONFUSION (was aus mehreren kleinen Programmen zusammengesetzt wurde, aber gerade dadurch eine Herausforderung darstellt), in der Oldie-Ecke geht es um GOTHIC (ein Action-Adventure), in der Anwender-Ecke um den QUAD IV+ Diskettenmonitor und demomäßig wird über DEMO HITS 7 berichtet. Zudem kann man sich wieder die TOP TEN ansehen und damit, welche Programme im Moment besonders beliebt sind.



Wer dann zu "Outside" übergeht, findet dort wieder den bekannten Buchtip (worin es um einen weiteren Band, nämlich Ausgabe 19, der Battletech-Science-Fiction-Bände geht), den Filmtip (auch hier geht es um Science-Fiction, der Film heißt "Fortress - Die Festung), aber zum ersten Mal den Amiga-Corner, wo Sascha das Rollenspiel "Eye of the Beholder" vorstellt.

Natürlich gibt es zu den ganzen Texten wieder jede Menge buntgemischter Software dazu. Folgendes hält Sascha diesmal bereit:

FUN (ein Malprogramm für Graphics 15), Twocopy (Kopierprogramm für

## Reiseführer durch unsere Weihnachts- und Sonderangebote

**Seite 16** Tolle Weihnachtspreise aufschlagen!!!

Es gibt 10% Rabatt auf bestimmte Hardwareprodukte, diese Liste finden Sie auf **Seite 45**.

Weitere günstige Hardwareangebot finden Sie auf der **Seite 37 und 43**.

## Schnellüberblick


**Seite 5** PD-Neuheiten-Übersicht

**Seite 7** Neue Produkte im Überblick

**Seite 16** Tolle Weihnachtspreise

**Seite 20** PPP-Angebot auf einen Blick

**Seite 41** Raus-Raus-Raus-Aktion

**Seite 37+43** Hardware günstig wie noch nie

**Seite 45** 10% Rabatt auf diese Hardware

**Seite 48** PD-MAG + Syzygy Kennenlernpaket


So jetzt dürften alle Klarheiten beseitigt sein, und Ihrer Bestellung steht nichts mehr im Wege!!!

# ATARI magazin - aktuelle Produkte

zwei Laufwerke), Cardcopy (mit dem man Module kopieren können soll, was aber ohne zusätzliche Hardware meines Wissens nach unmöglich ist, da man die Modulabfrage des Betriebssystems nicht umgehen kann), ROLLING (ein Strategiespiel, bei dem man eine Art Pipeline bauen muß, durch die später eine Kugel rollen soll), BACTERIA (ein Bakterien-Abballerspiel), ZEICHENSATZ-ZAUBER (ein Zeichensatz-Editor für Graphics 12 und 13 von Thomas Tausend), QUARTETT (eine Musik-Demo mit 4 Melodien), DUMMY (noch eine Musikdemo), zwei weitere Musikstücke in Turbo-Basic, die MIRACLE-Demo und den 130 XE+ MAKROASSEMBLER von Torsten Karwoth (beides belegt jeweils eine Diskettenseite).

Fazit: Wer das PD-Mag schon kennt, wird wissen, daß er bei der Fülle der Informationen und Software wieder eine Menge zu lesen und auszuprobieren hat. Das Intro ist diesmal auch ausgefeilt, und es gibt zwei neue Texte (Assemblerkurs und Amiga-Corner), zusammen mit den anderen Berichten also eine gute Möglichkeit, gleichzeitig Berichte rund um den ATARI XL/XE zu lesen und zu vielfältiger Software zu kommen.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM694 DM 12,-



## Mirax Force

Tja Leute, diesmal habe ich die große Ehre einen der wohl besten Klassiker für unseren Atari zu testen, nämlich Mirax Force.

Zur Story: Ein fremdes Sternenimperium rückt mit riesigen Raumschiffen und unmengen von Jägern an, um bla.bla.bla.

Also, es geht mal wieder darum, daß nur Du und Dein toller Raumjäger die Sache ins Reine bringen könnt. Im von rechts nach links scrollenden Spiel bretterst Du also im Tiefflug über das riesige gegnerische Raumschiff und hälst Dir dabei auch noch scharenweise schießwütige Abfangjäger vom Hals.




Natürlich mußt Du auch noch aufpassen, daß Du nicht in die Aufbauten des Riesenschiffes krachst, sonst ist dein Bildschirmleben futsch, und Du hast davon nur 3! Für genug Action ist also gesorgt.

Die Grafik des Spiels ist einfach überragend! Alles ist fein gezeichnet und gut zu erkennen. Die Sprites bewegen sich ruckelfrei und glänzen mit bis zu 4 Farben. Das Scrolling ist butterweich und auch der Sound weiß durch glasklar digitalisierte Stimmen die z.B." Game over" sagen und durch brandheiße FX zu gefallen.

Wer schon immer ein Freund von Ballergames war und sich den recht hohen Schwierigkeitsgrad von Mirax Force zutraut kommt um dieses Spiel einfach nicht herum. Meine Empfehlung: Sofort kaufen!!!!!!

Wertung 1=mies 10=Super

*******************

*Grafik 9*

*Sound 9*

*Motivation 8*

*Gesamt 9*

*******************

Best. Nr. ATM 7 DM 24,90

Sascha Röber

# WASEO

## GRAFINOPTIKUM

Juchheissa werden da einige schreien, denn endlich gibt es mal wieder ein neues Anwenderprogramm aus deutschen Landen. WASEO Grafinoptikum dürfte alle ansprechen, die sich aktiv mit Ihrem Computer beschäftigen, und auch selbst programmieren. Für diese Zielgruppe dürfte das Anwenderpaket eine nützliche Unterstützung und Hilfe sein.

Als erstes erscheinen, Waseo-like, drei Vorspänne. Ein Druck auf die HELP-Taste während des Boot-Vorganges kann dies unterbinden. Danach erscheint der Sektorzähler (remember: xxx Blocks To Load). Meiner Meinung nach bringt dies aber erstens nichts und zweitens muß man anfangs die Speedy ausschalten, da das Programm sonst nicht lädt. In zukünftigen Produkten sollte man ernsthaft ins Auge fassen, diesen Vorspann wegzulassen.

Auf der Disk ist eine Anleitung vorhanden (vom Hauptmenü aus in den Unterpunkt "Info" springen), ausdrucken kann man sie auch, sofern man einen Drucker hat. Aber nicht jeder hat einen Drucker, da kann man unter Umständen alt aussehen. Aber widmen wir uns nun den einzelnen Programmen:

### TEXTSKALIERER

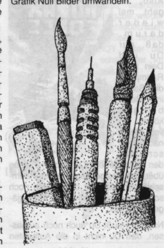
Für z.B. Titelbilder und Menübilder recht gut geeignet ist dieses Programm. Man kann in ein Bild der Grafikstufen 9, 10, 11 & 15 Text einbinden.

Aha! ABER: Nicht nur wie üblich in einer blödsinnigen Größe, wie z.B. mit dem TEXT-Befehl von Turbo-Basic aus, nein, man kann die Größe frei bestimmen, bis zu 9-facher Höhe und Breite!

Menütechnisch ist es wie bei allen Waseo-Produkten, dasselbe Menü, sehr vorteilig, denn nun muß man sich da nicht andauernd umgewöhnen und neu einarbeiten, sondern man fühlt gleich wieder zu Hause.

### GIAZ-KONVERTER

Sicherlich für Spieleprogrammierer nicht ganz uninteressant ist dieses Programm. Die Idee ist zwar nicht neu, aber endlich einmal komfortabel gestaltet. Hier kann man normale 62-Sektoren Grafikstufe acht Bilder in Grafik Null Bilder umwandeln.



Dies spart enorm viel Speicherplatz. Denn: Ein normales Grafik-8 Bild belegt 62 Sektoren und benötigt im Speicher 8kB, ein Grafik-0 Bild belegt 8-Sektoren + 9-Sektoren für den Zeichensatz = 17 Sektoren Platz und belegt im Speicher gerade einmal 2kB inkl. Zeichensatz. Jetzt steht einem natürlich offen, ein tolles Spiel oder eine tolle grafische Benutzeroberfläche mit wenig Speicherplatzverbrauch zu erschaffen.

**Beachten Sie auch unseren Workshop ab der Seite 24.**

**Im ersten Teil geht es um den Textskalierer.**

### SYMETRIKER

Das letzte Programm dieses Paketes ist mehr für ein Titelbild geeignet: Es ist mehr ein mathematische Programm in der Grafikstufe 10. Man kann fast alle Werte einstellen und sich dann das Bild berechnen lassen und wenn es einem gefällt abbrechen.

Das gesamte Bild ist quasi nur 1/4 des Bildschirmes groß, denn die anderen 3/4 sind dieselbe Fläche gespiegelt. Was zudem bei allen drei Programmen gleich ist, ist zum einen die Benutzeroberfläche, so ist immer sichergestellt, daß man sich nicht neu eingewöhnen muß und zum anderen kann man von einem Programm ins andere springen; ok, was heißt springen, es muß erstmal von Disk geladen werden. Doch Vorsicht: Erstellte Daten gehen dann im Speicher verloren.

Es muß jeder für sich selbst entscheiden, ob dieses Programmpaket von Nutzen für ihn ist. Wie schon anfangs erwähnt, ist es mehr für Programmierer zugeschnitten, ist aber bestimmt auch für alle User interessant, die einmal wieder mehr mit Ihrem Computer machen wollen, als nur Games durch die Chips jagen.

Lassen wir uns überraschen, vielleicht erreicht uns ja einmal ein Ergebnis eines Programmes, bei dem das GRAFINOPTIKUM eingesetzt wurde, we will see...

Ach ja, was der Preis betrifft hat mir Werner mitgeteilt, daß es dieses Anwenderpaket zum einmaligen Weihnachtspreis für nur DM 14,90 gibt. Dies ist vielleicht ein Grund nicht allzu lange zu überlegen, sondern gleich zu zugreifen.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 318 DM 16,90

# Programmiersprachen

## Programmiersprachen

Kleider und Computersprachen haben eines zumindest gemeinsam, sie unterliegen der Mode. Im Moment gehört die Programmiersprache C zu den beliebtesten Programmiersprachen. Bereits 1972 entwickelt, um ein neues Betriebssystem (Unix) zu implementieren, stellt sie heute das Standardrüstwerk vieler Programmierer dar.

Die imperative Sprache C hat einen Grundwortschatz von 30 Funktionen. Wegen des geringen Umfangs sind Unterprogrammbibliotheken ein wichtiges Hilfswerkzeug. Trotz der lediglich 30 Funktionen ist das Lernen der Sprache zeitaufwendiger als das Lernen einiger anderer Sprachen, da sehr viele Operatoren gelernt werden müssen.




Mit der Implementierung auf den verschiedensten Rechnern - vom Mikrocomputer bis zum Superrechner - sind unterschiedliche Dialekte entstanden, so daß eine Standardisierung notwendig wurde. 1988 hat das ANSI-Komitee X3J11 eine Sprachbeschreibung für C veröffentlicht (kurz als ANSI C bezeichnet). Neuere C-Compiler sollten dem ANSI-Standard entsprechen. Leider sieht es so aus, daß die meisten auf unseren Ataris verfügbaren Compiler nicht vollständig der ANSI-Sprachbeschreibung entsprechen.

## Der Compilerkreislauf

Vom Programmtext bis zum ausführbaren Programm sind, wie bei den meisten Compilern üblich, folgende Schritte zu durchlaufen:

1. Eingabe des Programmtextes mittels eines Editors

2. Übersetzen: Übersetzen des Quellprogramms durch den C-Compiler. Besteht das C-Quellprogramm (die Programmdatei) aus mehreren Dateien, können diese auch einzeln übersetzt werden. Wenn die Übersetzung fehlerfrei geklappt hat, wurde eine Objektdatei erzeugt, die den Maschinencode und Informationen für den Linker (verbindet die einzeln übersetzten Dateien zu einer einzigen ausführbaren Maschinenprogrammdatei) enthält.

3. Binden: Die vom Compiler erzeugten Objektdateien werden durch den Linker verbunden.

4. Ausführen: Das übersetzte und vollständig gebundene Programm kann dann ausgeführt werden. Falls das Programm sich nicht so verhält, wie man es erwartet hat, muß man wieder bei Schritt 1 anfangen.

## Programmstruktur

C gehört zu den blockstrukturierten Sprachen. Unterprogramme können jedoch nicht verschachtelt werden, sondern nur Programmabschnitte. Ein großes C-Programm ist gewöhnlich in separate Teile gegliedert, die jeweils in separaten Dateien gespeichert sind. Diese Dateien, die einige Unterprogramme enthalten können, können unabhängig vom übrigen Programmcode kompiliert werden. Die Datenübergabe zwischen Unterprogrammen erfolgt meistens mittels Parameter.

Hier ein kleines Beispielprogramm in C, bei dem eine Variable v definiert wird, v der Wert 20 zugewiesen wird und der Wert von v auf dem Bildschirm ausgegeben wird.

## Datentypen

C ist eine typisierte Programmiersprache, d.h. alle in einem C-Programm verwendeten Größen, wie Konstanten, Variablen und Funktionen, besitzen einen Typ. Der Typ von Konstanten ergibt sich in der Regel aus deren Wert, die Typen von Variablen und Funktionen werden in einer Deklaration bzw. Definition festgelegt. Der Compiler überprüft die zu übersetzenden Quelltexte nach Typenunverträglichkeiten, so daß die Typisierung Fehlermöglichkeiten verringert. Zu den elementaren Basistypen in C gehören:

a) Integer-Typ int

b) Character-Typ char

c) Aufzählungstyp enum

d) die Fließkommatypen float, double und long

e) der leere Typ void

Aus diesen Basistypen können durch Gruppierungen, wie Felder, Verbund und Strukturierung, neue Typen definiert werden.

## Kontrollstrukturen

Zahlreiche Kontrollstrukturen unterstützen die strukturierte Programmierung in C. Schleifen (while, do-while und for), Sprunganweisungen (break, continue, return und goto (unstrukturiert)) und Auswahlanweisungen (if, if-else, else if und switch) ermöglichen die Steuerung der Programmausführung. Denen, die lediglich mit BASIC vertraut sind, mögen diese Anweisungsnamen nicht viel sagen, deshalb hier eine kurze Erläuterung einiger Anweisungen:

## Beispielprogramm

```
#include <stdio.h>      /* Einfuegen der Standardbibliothek stdio.h  */
main()          /* Durch main wird das Hauptprogramm eingeleitet */
{
    int v;
    v = 20;
    printf( "v= %d\n", v);
}                   /* Ende des Programms */
```

# Programmiersprachen

a) while: Eine Schleife, die so oft durchlaufen wird, solange die Abbruchbedingung "wahr" ist. Die Abbruchbedingung wird vor der Ausführung der Anweisungen der Schleife geprüft.

b) do-while: Die Anweisungen in der Schleife werden solange ausgeführt, bis die Abbruchbedingung "wahr" ist.

c) break: Die break-Anweisung bewirkt, daß die innerste umgebende Schleife einer for-, while, do- oder switch-Anweisung sofort verlassen wird.

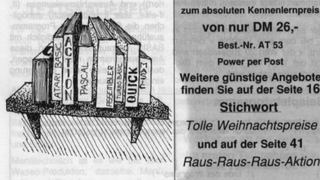
d) continue: Der aktuelle Schleifendurchlauf wird beendet und die Schleife mit dem nächsten Schleifendurchlauf fortgesetzt.

e) switch: Die switch-Anweisung bietet komfortable Möglichkeiten, eine Auswahl mit mehreren Alternativen zu formulieren.

## Fazit

C ist eine interessante Sprache, die man lernen sollte. Auf unseren Ataris existiert eine professionelle Version Lightspeed C und der Verlag hat mehrere PD Compiler im Angebot. Seine wahren Stärken zeigt C aber nur zusammen mit dem Betriebssystem Unix.

Rainer Hansen







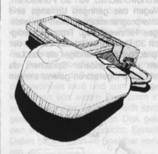



# MAUS

## Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

# Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

**Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!**

**Wichtig:** Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise.

Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

**ACHTUNG:** Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

| Titel | Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Spider/Snap 2 | AT 72 | DM 12,00 |
| Zielpunkt 0 Gr. Nord | AT 82 | DM 12,00 |
| Happy Set 3 | AT 176 | DM 7,00 |
| Happy Set 4 | AT 177 | DM 7,00 |
| Jinks | AT 188 | DM 12,00 |
| Numtris | AT 226 | DM 5,00 |
| Speed Fox | AT 252 | DM 12,00 |
| Boing II | AT 253 | DM 9,90 |
| Hart Hat Mack | AT 255 | DM 12,00 |
| Dracula the Count | AT 257 | DM 15,00 |
| Deluxe Invaders | AT 256 | DM 9,90 |
| Despatch Raider | AT 267 | DM 15,00 |
| Plastron | AT 163 | DM 15,00 |
| Galaxi Barkonid | AT 166 | DM 12,00 |
| Atomics | AT 101 | DM 9,90 |
| Mission Zircon | AT 215 | DM 12,00 |
| Final Legacy | ATM 1 | DM 12,00 |
| Galaxian | ATM 2 | DM 12,00 |
| Ballblazer | ATM 3 | DM 12,00 |
| Hardball | ATM 4 | DM 12,00 |
| Rescue on Fractalus | ATM 5 | DM 12,00 |
| The Living Daylights | ATM 9 | DM 12,00 |
| The Last Guardian | PL 14 | DM 12,00 |
| Forth Handbuch | AT 114 | DM 6,00 |

**Power per Post, PF 1640,**
**75006 Bretten, Tel. 07252/3058**

**Polen Games**

| Titel | Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Captain Gather | PL 1 | DM 14,00 |
| Darkness Hour | PL 2 | DM 14,00 |
| Hydraulik/Snowball | PL 3 | DM 14,00 |
| Miecze Valdgira 1 | PL 4 | DM 14,00 |
| Miecze Valdgira 2 | PL 5 | DM 14,00 |
| Robbo | PL 6 | DM 14,00 |
| Vicky | PL 7 | DM 14,00 |
| Lasermania/Robbo Con. | PL 8 | DM 12,00 |
| The Convicts | PL 9 | DM 14,00 |
| Humanoid | PL 10 | DM 14,00 |
| Kult | PL 11 | DM 14,00 |
| Loriens Tomb | PL 12 | DM 14,00 |
| Magic Krysztalu | PL 13 | DM 14,00 |
| Smus | PL 15 | DM 14,00 |
| Zeus | PL 16 | DM 14,00 |
| Klatwa - The Curse | PL 17 | DM 17,00 |
| Czaszki/Electra | PL 18 | DM 17,00 |
| Lizard | PL 19 | DM 14,00 |
| Knock | PL 20 | DM 17,00 |
| SOS Saturn | PL 21 | DM 17,00 |
| Deimos | PL 22 | DM 17,00 |
| Syn Boga Wiatru | PL 24 | DM 17,00 |

**Hardware**

| Artikel | Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Mouse-Switcher | AT 273 | DM 39,00 |
| LightPen | | DM 49,00 |
| Speed King Joystick | | DM 19,00 |

**Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!!**

***Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und***

**Sie machen ein Super-Schnäppchen!**

## ROM-Disk 512KB

### Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

### ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236 — DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 — DM 135,-

### ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238 — DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 — DM 185,-

## Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 — DM 99,-

## TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie' eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. — DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. — DM 119,-

### Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 — DM 24,90

## Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird. Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283 — DM 19,-

## Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 — DM 128,-

## Speedy XF der Superspeeder

Was in der gesamten Technikwelt noch vor einem Jahr für unmöglich gehalten wurde, einen Speedy 1050 kompatiblen Speeder für das ATARI Laufwerk XF551, ist inzwischen zum Standard geworden!

Diese Superhardwareerweiterung wird in Ihre XF551 eingebaut und macht aus Ihrer XF ein neues mit allen Leckerbissen ausgestattetes Laufwerk. Sozusagen eine Floppy 2000-II mit noch mehr Komfort, noch besserer Softwareunterstützung wird aus Ihrer XF.

Indexlochumgehung?? Gehört der Vergangenheit an! Datenübertragung zu langsam?? Dank des 32KB(!!) großen Zusatzrams auf der Platine sind Übertragungsraten bis zu 96000 Baud möglich!! Software zur Laufwerkssteuerung im ROM, Bibo-DOS im ROM, Copy 2000 2.5x zum Highspeedkopieren von allen Dichten (Single, Medium, Doubel und Quad) im ROM der Floppy.

Dichtenerkennung wird bei der Speedy XF genau wie bei einer 1050 sofort nach dem Einlegen der Diskette selbsttätig vom Laufwerk durchgeführt. Kopieren von Kopiergeschützter Software? Mit der Speedy XF kein Problem.

Der hohe Preis von 179,- DM, welcher der Leistungsfähigkeit des Speeder in jedem Fall gerecht wurde, war ein Grund diese Investition zu verschieben.

Wir konnten den Preis für Sie nochmals senken. Statt der 179,- DM zahlen Sie nur noch 149,- DM. Damit nicht genug. Das später fertiggestellte MS-Copy für Speedy XF, welches zum Einzelpreis von 24,90 DM zu haben ist, packen wir zum "Nulltarif" oben drauf.

Also zugreifen, solange dieses Angebot gilt. Noch einmal:

Bis zu 96000 Baud Übertragungrate

Bibo-Dos mit allen Tools enthalten

Bibo-DOS zusätzlich im ROM

Copy 2000 im ROM

Floppysetup im ROM

MS-Copy zum kopieren, kopiergeschützte Software enthalten

Indexlochabfrage entfällt

32KB Zusatzram on Board

64KB ROM on Board

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Ausführliches Handbuch in deutscher Sprache

und vieles mehr zum Superpreis für unsere Kunden

Speedy XF 149,- DM incl. MS-Copy für XF

Best.-Nr. AT 284 DM 149,-

## 256KB für alle XL/XE

Für die bekannte Ramdisk "Megaram III" können wir Ihnen zum Jahresabschluß ein Superangebot machen. Der Preis wurde in Zusammenarbeit mit dem Hersteller noch mal gesenkt. Noch einmal kurz die technischen Daten:

256KB Ramdisk voll kompatibel zum 130XE Standard.

Einbau in alle XL/XE mit mindesten 64KB Ram (Ausnahme Game Console).

Bibo-DOS im Lieferumfang enthalten.

Tools zur Ramdisknutzung und Test auf Disk dabei

Ausführliche Anleitung in deutscher Sprache

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Sonderpreis 129,- DM

Best.-Nr. AT 250 DM 129,-

## Bibomon XL/XE

Auch hier ist wieder eine Preissenkung zu melden. Der bekannte Hardwaremonitor (Beschreibung siehe an anderer Stelle in dieser Ausgabe) wurde nun für Sie im Preis gesenkt. Natürlich ohne Einbußen in Qualität und Funktionsumfang.

**Bibomon XL/XE**

Best.-Nr. AT 244 DM 99-

**Bibomon XL/XE incl. Biboassembler im ROM**

Best.-Nr. AT 262 DM 119,-

## SIO-Kabel

Wir haben wieder einen größeren Posten der ATARI Datenkabel reinbekommen. Ob nun als Reserve oder zum Basteln, ein Datenkabel sollte in jedem ATARI Haushalt zur Verfügung stehen. Diese 13poligen Kabel (z.B. Anschluß Floppy an Computer) sind nun eine echte Rarität, sichern Sie sich zum kleinen Preis Ihr Exemplar. Das ganze liefern wir in der Weltrufqualität von Lindy. Preis per Stück 15,- DM.

Best.-Nr. RP 7 DM 15,-

## SIO-Buchsen

Sie kennen sicherlich die Buchsen an Ihrem Computer, Ihrer Floppy, welche mittels des Datenkabels miteinander verbunden werden. Auch hiervon haben wir einen Restposten für Sie auftreiben können. Diese Buchsen werden weltweit schon seit vielen Jahren nicht mehr produziert, umso mehr können freuen wir uns, diese Exoten bei uns im Angebotssortiment zu haben. Für alle Bastler sicherlich ein Leckerbissen. Angebot gilt so lange der Vorrat reicht.

Best.-Nr. AT 321 DM 10,-

## SIO-Stecker

Das Gegenstück zur Buchse ist der Stecker, auch hiervon haben wir einen großen Posten zum günstigen Preis für Sie ergattern können. Die Ausführung ist in der Super Lindy-Qualität zu haben. SIO-Stecker Stück 5,- DM.

Best.-Nr. AT 322 DM 5,-

# Leitfaden

## Teil 1

Bekannterweise führen viele Wege nach Rom, doch welcher ist der kürzeste?

Man kann Programme auf viele Arten schreiben und dabei vieles falsch machen. Sei es, daß man eine ineffiziente Datenstruktur verwendet, sei es, daß man den Code schlecht dokumentiert und so spätere Änderungen sehr erschwert. Die neue Serie Leitfaden soll Ihnen anhand knapper, prägnanter Regeln beim Programmieren zur Seite stehen, damit Sie "bessere" Programme schreiben.

Diese Serie richtet sich an alle diejenigen, die schon Erfahrungen in einer Programmiersprache haben und mittlere bis längere Programme schreiben wollen. Die Tips und Regeln sind natürlich nicht auf meinem eigenen Mist gewachsen, sondern habe ich aus den verschiedensten Büchern zusammengetragen und ergänzt.

Die Regeln können sich teilweise auf den ersten Blick widersprechen, doch bei genauerem Studium der Beispiele wird sich der Widerspruch auflösen. Genug der Vorrede - hier die ersten Regeln:

### Regel 1

### Beschreibe das Problem!

**Du mußt versuchen es möglichst genau zu verstehen, sonst lasse es Dir erklären.**

Jedes Problem besteht aus 3 Teilen:

**1) Eingabe:**

Die Informationen, die zur Problemlösung notwendig sind.

**2) Verarbeitung:**

Die Verarbeitung der Informationen nach bestimmten Regeln.

**3) Ausgabe:**

Die Antwort und die Ergebnisse.

1) und 3) kann man unter dem Oberbegriff Schnittstellen zusammenfassen. 2) kann man auch als die Regeln bezeichnen.

**Dazu ein einfaches Beispiel:**

Es soll die Fläche eines Rechtecks berechnet werden. Als Information wird die Seitenlänge (A) und die Seitenbreite (B) benötigt. Die Verarbeitung der Daten erfolgt nach der Formel:

Fläche=A*B;

die berechnete Fläche wird ausgegeben:

```
10 REM Eingabe
20 ?"Geben Sie die Seitenlänge ein: ";:INPUT A
30 ?"Geben Sie die Seitenbreite ein: ";:INPUT B
100 REM Verarbeitung
110 FLAECHE=A*B
200 REM Ausgabe
210 ?"Die Flaeche ist = ";FLAECHE
300 END
```



### Regel 2

### Denken Sie an ein analoges Problem!

Eine der besonderen Fähigkeiten des menschlichen Gehirns ist das Denken in Analogien. Versuchen Sie sich bei der Problemlösung an ein ähnliches Problem, das Sie vielleicht schonmal gelöst haben, zu erinnern, oder versuchen Sie durch Literaturrecherchen Ihr Gehirn mit ähnlichen Problemen und deren Lösungen "zu füttern".

Selbst wenn Ihnen auf Anhieb die Lösung nicht einfällt, besteht kein Grund zum Verzweifeln. Im Unterbewußtsein arbeitet Ihr Gehirn an der Sache weiter und nach ein paar Stunden, in denen Sie sich möglicherweise mit ganz anderen Dingen beschäftigt haben, fällt Ihnen plötzlich die Lösung wie ein Genieblitz ein.

### Regel 3

### Zerlege das Problem in Teilprobleme!

**Vereinfache die Aufgabe, indem Du Teilprobleme löst.**

Dadurch, daß Sie das Problem in überschaubare Teilprobleme zerlegen, wird die Lösung einfacher. Sie müssen nicht mehr an so viele Dinge gleichzeitig denken, somit werden vorher gebundene Ressourcen zur Lösung des Teilproblems frei.

Gerade bei sehr komplexen Problemen ist die Aufspaltung ein sehr wichtiges Mittel. Es hilft auch dem Denken in Analogien, was in Regel 2 beschrieben wird. Ansonsten kann es leicht passieren, daß man vom Problemumfang erschlagen wird.

Nächstes Mal werden weitere Regeln zur Problemlösung besprochen. Ich hoffe, daß Ihnen der erste Teil der neuen Serie gefallen hat.

Rainer Hansen

**PPP:** Damit sie nicht lange warten müssen drucken wir in dieser Ausgabe auch gleich den zweiten Teil dieser Serie ab.

# Leitfaden II

In dieser Folge will ich Ihnen weitere Regeln ans Herz legen:

## Regel 4

### Planen sie die Systemschnittstellen möglichst früh!

Überlegen Sie sich, welche Eingaben das Programm benötigt und welche Daten ausgegeben werden. Fragen Sie sich folgende Dinge:

1. Welche Daten werden benötigt?

2. Wie sieht die Benutzerschnittstelle aus?

a) Menü-Führung

b) graphische Benutzerschnittstelle

c) kommandoorientiert

d) sonstige Art und Weise

3. Ist die Benutzerschnittstelle flexibel gestaltet und ohne Probleme erweiterbar?

## Regel 5

### Denken Sie an die Fehler- und Ausnahmeverwaltung!

Wenn man programmiert, dann achtet man oft zu sehr darauf, daß alles unter normalen Umständen korrekt abläuft. Solange man nur für sich selber programmiert, ist das weniger schlimm. Wenn man jedoch für andere Programme schreibt, dann sollte man die Fehlerverwaltung von vorneherein festlegen.

Ich muß eingestehen, daß ich diesen Punkt bei Grafik-FORTH zu wenig bedacht habe. Es wäre ohne weiteres leicht möglich gewesen, Bedienungsfehler von RAM und ROM abzufangen. Hier einige Möglichkeiten der Fehlerverwaltung:

- Fehler ignorieren
- Fehler protokollieren und die Verarbeitung fortsetzen
- Programmm sofort abbrechen
- Prozeduren zur Problemlösung aufrufen und das Programm weiterlaufen lassen

## Regel 6

### Vergessen Sie nie, für wen Sie schreiben!

Entwerfen Sie Ihr Programm so, daß es möglichst einfach benutzt werden kann. Eine ganz wichtige Sache ist ein logischer, durchdachter Aufbau. Investieren Sie ruhig viel Zeit in diesen Punkt - die Benutzer werden Ihnen sehr dankbar dafür sein.

Bei den Überlegungen zur Fehlerverwaltung ist die Zielgruppe sehr wichtig. Für reine Programmanwender mit geringen EDV-Kenntnissen muß man andere Fehlerverwaltungsmechanismen implementieren, als für Programmierer. Je weniger EDV-Kenntnisse die Zielgruppe hat, desto komplexer muß die Fehlerverwaltung sein. Dadurch sinkt natürlich auch die Effizienz des Programms.

## Regel 7

### Geben Sie genau an, was eingegeben werden darf!

Die möglichen Eingabedaten sollten mit allen Ausnahmen beschrieben werden. Das Programm sollte flexibel auf Eingaben reagieren. Es sollte z.B. bei der Eingabe einer Jahreszahl egal sein, ob 1990 oder nur 90 eingegeben wird. Wenn falsche Daten eingegeben werden, soll es nicht einfach abbrechen, sondern den Benutzer zur Eingabe gültiger Daten auffordern.

## Regel 8

### Das Handbuch ist entscheidend für die Qualität!

Viele Handbücher sind veraltet, schwer lesbar oder unstrukturiert aufgebaut. Das ist, weil die Software sich schnell ändert und weil kein Programmierer gerne Handbücher schreibt. Nach Möglichkeit sollte das Handbuch/die Anleitung nicht der Programmierer schreiben. Ihm fehlt oft die nötige Distanz, um die Benutzung anwendergerecht zu erklären. Integrieren Sie in das Programm Hilfe-Funktionen oder legen Sie ihm Referenzlisten bei. Das Handbuch sollte nicht zur notwendigen täglichen Lektüre gehören, um mit dem Programm arbeiten zu können.

Rainer Hansen

# Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

## Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

**Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten**

# ATARI magazin Hefte

**Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden**

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| O 3/87 | O 3/88 | O 8/88 | O 4/89 | O 8/89 |
| O 4/87 | O 4/88 | O 10/88 | O 5/89 | O 9-10/89 |
| O 5/87 | O 5/88 | O 12/88 | O 6/89 | O 11-12/89 |
| O 6/87 | O 6/88 | O 1/89 | O 7/89 | |
| O 1/88 | O 7/88 | O 3/89 | | |

## Das neue ATARI magazin

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| O AM 1/91 | DM 5,- | O AM 2/91 | DM 7,50 | OAM 3/92 | DM 10,- |
| O AM 4/92 | DM 10,- | O AM 5/92 | DM 10,- | O AM 6/92 | DM 10,- |
| O AM 7/92 | DM 10,- | O AM 8/92 | DM 10,- | O AM 1/93 | DM 10,- |
| O AM 2/93 | DM 10,- | O AM 3/93 | DM 10,- | O AM 4/93 | DM 10,- |
| O AM 5/93 | DM 10,- | O AM 6/93 | DM 10,- | O AM 1/94 | DM 10,- |

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

## VORSCHAU

**Ein kleiner Auszug**

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin anregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

**Die Ausgabe 2/95 erscheint im Februar**


## IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

**Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.**

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

# Großer Programmierwettbewerb

## Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

**1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-**

**2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-**

**6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-**

**Großer Programmierwettbewerb (Winter 1994)**

**Hier nun die Gewinner**

1. Adalmar (Falk Büttner)
2. Hunter (André Mehnert)
3. Answer (Raimund Altmayer)
4. Helicopter XT3 (Jacob Gajdzik)
5. Turbo-Basic-Scroller (Heiko Bornhorst)
6. Answer-Editor (Raimund Altmayer)
7. Magic Balls (Markus Dangel)
8. Mapper (Thomas Herscheid)
9. Keine 1 (Fritz Hübner)
10. Ende gut, alles gut (Steffen Schneidenbach)

**Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten**



magazin

**Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!**

## *SYZYGY*

***Das interessante Diskettenmagazin***




Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

**Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-**

**Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-**

## PD-MAGazin 1-6/94

**Das Kennenlernpaket**

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

**nur DM 40,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. PDM 1-6/94 DM 40,-

## SYZYGY 1-6/94

**Das Kennenlernpaket**

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

**nur DM 30,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. Syzygy 1-6/94 DM 30,-

## PD-MAG Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

**nur DM 25,-**

Best.-Nr. PDM 123/95 DM 25,-

## SYZYGY Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

**nur DM 18,-**

Best.-Nr. Syzygy 123/95 DM 18,-

**Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058**